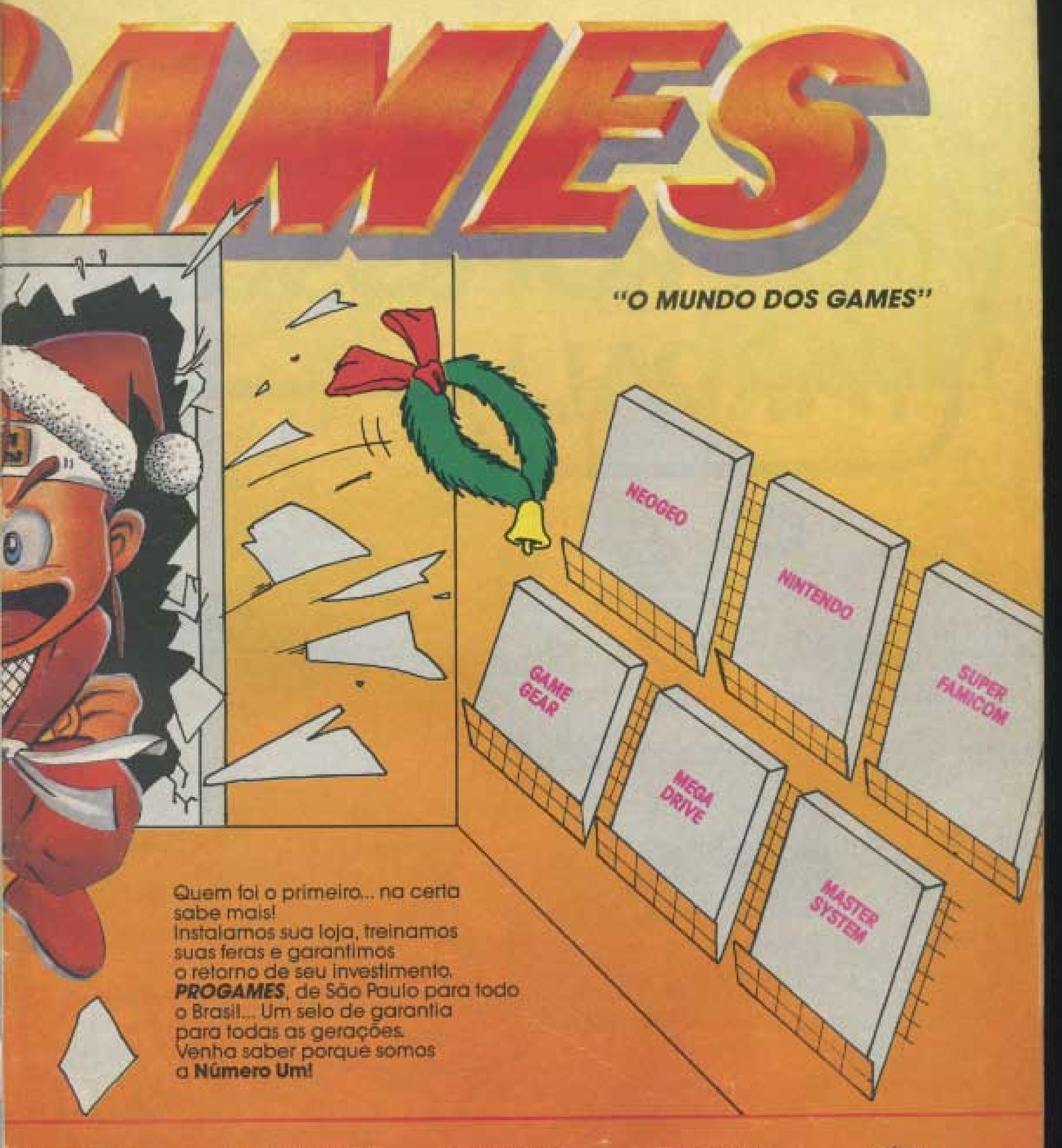

AYRTON SENNA EM GAME: PILOTE COM ELE NA F1
GRÁTIS
SUPERADESIVO
da revista
VIDEOGAME
Cr$ 2.500,00
SIGLA
VideoGame
MEGA DRIVE
Spider Man
na teia de
uma aventura
WHERE'S
WALDO?
Procure Waldo,
agora na
sua tela
MASTER
Mônica e
seu coelho
no primeiro
game brasileiro
Rockin' Kats
Ajude o novo
herói da
Nintendo
a salvar
sua gata
NINTENDO,
SUPER
NINTENDO,
MASTER, MEGA, GAME BOY,
GAME GEAR E TURBOGRAFX - 16...
... MAIS DE 260 FOTOS
COM SUPERDICAS
DE TODOS
OS NOVOS
JOGOS
OFERTAS
GAMES E JOGOS
SUPERBARATOS NA SEÇÃO
ROLOS & TROCAS


AMES
"O MUNDO DOS GAMES"
NEOGEO
NINTENDO
SUPER FAMICOM
GAME GEAR
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
Quem foi o primeiro... na certa sabe mais!
Instalamos sua loja, treinamos suas feras e garantimos o retorno de seu investimento.
PROGAMES, de São Paulo para todo o Brasil... Um selo de garantia para todas as gerações.
Venha saber porque somos a Número Um!



INDEX

22 SUPER NINTENDO

Confira a primeira parte de Actraiser, um game com belíssimos gráficos e efeitos sonoros.

44 MASTER SYSTEM

Todos os macetes de Zillion, um novo lançamento da Tec Toy. E as primeiras imagens de Mônica no Castelo do Dragão.

50 MEGA DRIVE

Todas as dicas e estratégias para derrotar Kingpin, o vilão de Spider Man. E mais sensacionais lançamentos da Tec Toy.

58 EXTERIOR

Conheça Bonk, um divertido troglodita para o TurboGrafx-16 que faz muito sucesso nos EUA.

62 EDUTAINMENT

Saiba como funcionam os CDs Interativos, que reúnem entretenimento e educação.

O melhor mesmo é a novidade, o lançamento. E um lançamento que agradou bastante a equipe de **VIDEOGAME** (e já faz sucesso nas locadoras) é Rockin's Kats, com Willy, o gato-herói da Nintendo, capa dessa edição, que está com o jogo completo, com todas as dicas, na página 26. Nossa busca por novidades também não esquece sucessos mesmo de outras modalidades. Procurar Waldo entre centenas de pessoas, que era um lazer em livros, agora surge na tela do videogame com "Where's Waldo" (pág. 36).

Dos gibis (e filmes) vem muitas outras personagens, novos no videogame. O Homem-Aranha agora é um emocionante jogo de Mega Drive (pág. 52) e a geniosa Mônica (de Maurício de Souza) assume no Master System o privilégio de ser a primeira personagem tipicamente brasileira a se tornar heroína de um game (pág. 44). Muito justa a escolha da dentuça (desculpe, Mônica).

Isso, além de muitas outras novidades, como por exemplo, um jogo, em detalhes, para o TurboGrafx-16, que faz muito sucesso nos EUA (pág. 58). Afinal, festas de fim de ano e férias são o melhor período para se deliciar com as novidades que a **VIDEOGAME** oferece.

Roberto Araújo

CAPA: Criação Paulo Affonso Soares

Senna em game



O jogo com Senna será para Master, Game Gear e no Mega Drive o piloto dará instruções com sua voz sintetizada.

Após vencer pela terceira vez o campeonato mundial de Fórmula 1, o piloto mais badalado do momento, Ayrton Senna, resolveu investir seu potencial em outras pistas: as dos videogames. O novo jogo da Sega Enterprises do Japão será estrelado pelo tricampeão, que se encarregará também de dar as dicas de cada pista. Exatamente como o já existente sucesso Super Monaco GP, para os sistemas Mega Drive, Master System e Game Gear (todos da Sega), todas as pistas do calendário anual da Fórmula 1 estarão no game. E muitas outras sofisticações, além da melhoria dos gráficos.

O cartucho de Senna está sendo desenvolvido no Japão, "mas o lançamento no Brasil deverá ocorrer ao mesmo tempo, uma vez que a idéia partiu da Tec Toy", segundo Stefano Arnhold, diretor de marketing desta empresa, que representa no Brasil a marca Sega. No caso do Mega Drive (console que possui canal de voz), as superestratégias do piloto serão transmitidas de viva voz ao gamemaníaco. Já para quem tem um console Master System ou um Game Gear as dicas serão legendadas.

O anúncio do novo cartucho foi feito pelo próprio Ayrton Senna, na sede da Sega, no bairro de Haneda (no Japão). O piloto aproveitou para conhecer as instalações da empresa e também o centro de desenvolvimento dos jogos.

Master em Game Gear

Um game portátil com todos os títulos do Master System. É isso que acontece com o Game Gear se receber um adaptador recém-lançado pela Sega do Japão. Este adaptador é bem simples podendo ser encaixado no Game Gear e já pode até ser encontrado em algumas locadoras no Brasil. O Game Gear, que foi lançado no Brasil pela Tec Toy, por enquanto, tem apenas cerca de cinco títulos (Shapes and Collums, Wonder Boy, Phsichic World, G-Loc e Super Monaco GP são alguns deles). Com esse adaptador poderão ser usados os quase 100 títulos de jogos para Master já lançados no Brasil pela Tec Toy. Por enquanto ainda não se tem previsão de lançamento desse adaptador no Brasil. Seu preço é, no Japão, de US$ 30.



O novo adaptador permite que todos os jogos para Master sejam jogados em Game Gear.

Nintendo com 8 Mega

O cartucho Metal Slader Glory, que foi lançado há cerca de dois meses no Japão, é o único game com 8 Megabits de memória compatível com os consoles Nintendo. Esses 8 Megabits proporcionam ao jogo supergráficos e uma música muito melhor que as de um jogo normal. O game acontece em algum lugar do futuro e a missão do jogador é impedir que o mundo seja destruído.

O lançamento deste game causou tanto entusiasmo entre os garotos japoneses, que alguns deles chegaram a acampar em frente às lojas antes que elas abrissem. Mas infelizmente os brasileiros ainda vão ter de esperar: é que o Metal Slader Glory é um RPG (jogos onde há um menu e as decisões do jogador alteram o desenvolvimento da partida), todo escrito em japonês.

FOTOS: NORBERTO MARQUES



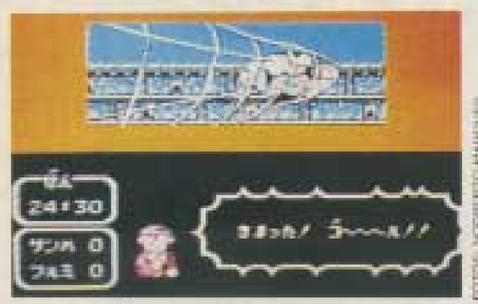
Os vencedores da promoção ''Minha Dica Sega''

Vanessa Augusto da Silva e Allan Paulo P. Ferreira foram os grandes vencedores da promoção "Minha Dica SEGA". Os dois vão receber um Mega Drive por terem enviado as dicas consideradas mais interessantes pela Tec Toy para os sistemas Master System e Mega Drive, respectivamente. Samir F. Nihme e Douglas B. Ribeiro vão ganhar um Master System, por terem conseguido as duas segundas dicas mais interessantes para os sistemas Master System e Mega Drive.

Respeitando o regulamento da promoção "Minha Dica SEGA", os outros 26 participantes que tiveram suas dicas escolhidas pela Tec Toy receberão, pelo Correio, camisetas **VIDEOGAME**. A escolha desses vencedores, também como previa o regulamento, ficou a critério exclusivo da equipe de especialistas da Tec Toy. Confira agora se você é um dos premiados:

1) Vanessa Augusto da Silva, São Bernardo do Campo, SP, 1 console Mega Drive; 2) Allan Paulo P. Ferreira, Campinas, SP, 1 console Mega Drive; 3) Samir F. Nihme, Rio de Janeiro, RJ, 1 console Master System; 4) Douglas B. Ribeiro, Uberlândia, MG, 1 console Master System.

E estes são os ganhadores da camiseta **VIDEOGAME**: 5) Renato Alexandre da Silva Vernizzi, São Paulo, SP; 6) Gabriel K. de Sá, Florianópolis, SC; 7) Marcelo Oliveira, Guarujá, SP; 8) Ricardo R. Jesus, Porto Alegre, RS; 9) Luís Roberto Simões, Belo Horizote, MG; 10) Gustavo T. Villatore, Curitiba, PR; 11) Sandra P. da Silva, Recife, PE; 12) Daniel Alves Barbosa, Taguatinga, DF; 13) Pablo L. de Assis, Niterói, RJ; 14) Hugo F. Restoni, São Paulo, SP; 15) Marcel Gonçalves Gomes, Osasco, SP; 16) Rodrigo Serrano Reras, Jundiaí, SP; 17) Luciano Oliveira Senem, Belo Horizonte, MG; 18) Fátima Ubelina Santos, Santos, SP; 19) Almir G. Won Held, Itaperuna, RJ; 20) Alexsei Garcia Tosta, Vila Isabel, RJ; 21) Carlos Azeredo, Porto Alegre, RS; 22) Leonardo Mendes Santiago, Rio de Janeiro, RJ; 23) Reginaldo de Fávere Silva, Criciúma, SC; 24) Rafael F. Fulgêncio, Belo Horizonte, MG; 25) Sérgio Luiz Júnior, Rio de Janeiro, RJ; 26) Rogério Pires de Brito, Rio de Janeiro, RJ; 27) Juliana P. Cardoso, Santa Catarina, SC; 28) Patrícia da Rocha Ávila, Poá, RS; 29) Fabrício D. Viana, São Paulo, SP; 30) Carlos Eduardo Sousa, Santo André, SP.


Futebol estratégico

Os japoneses são tão fanáticos por RPG, que criaram um jogo de futebol especial para este estilo de videogame.

Este game, sem nome em inglês, só é comercializado no Japão. Como é totalmente escrito em ideogramas, é impossível que alguém sem o conhecimento da língua japonesa possa jogá-lo.

Todas as decisões são tomadas pelo jogador. Passes, chutes, defesas e "carrinhos" aparecerão como possibilidades na tela. Isto transforma o game, tradicionalmente de habilidade, em um jogo estratégico.

Este cartucho seria de grande utilidade para os técnicos da seleção brasileira de futebol de 1970 para cá, já que as coisas não andam nada boas para o "esporte nacional".

FOTOS: NORBERTO MARQUES



Game em CD tem atores de verdade

Para quem gostaria de ver gráficos de alta definição, músicas chocantes e vozes de verdade nos games, uma boa notícia: O game "Sherlock Holmes, Consulting Detective", lançado recentemente pela Icom Simulations nos Estados Unidos para o TurboGrafx-16, é o primeiro a mostrar atores de verdade se movimentando na tela, em imagens digitalizadas e com falas sincronizadas. O game é produzido em CD (compact disc) e para rodar necessita do CD-ROM especialmente desenvolvido para aquele console.

A grande novidade é que agora será possível ver e ouvir os personagens do jogo, em vez de lidar com desenhos e ter de ler as mensagens. A Icom gastou cerca de US$ 1 milhão para produzir o CD com o game. Só para se ter uma idéia, a empresa contratou um elenco de 35 atores para representar um roteiro de mais de 80 páginas e ainda investiu em figurinos e cenários que reconstituíram Londres da época vitoriana, o ambiente do game.

Jogue melhor: use seu corpo.

Não importa a posição. Pode ser sentado, de pé, deitado, o que interessa é chegar ao final do jogo. Só que é muito difícil estar prestando toda a atenção a um adversário, que pode atacar a qualquer momento, com a perna, digamos, formigando, ou pior, uma terrível dor nas costas.

É por isso que é importante prestar atenção à postura de todo o seu corpo quando se está jogando. Se ele está confortável, a concentração é total. Do contrário, sempre será um "inimigo" a mais a ser enfrentado.

O principal indício de que algo está errado vem do próprio corpo. Começando pela cabeça. Se os olhos estão ardendo pode ser que você está perto demais da TV ou então com uma iluminação inadequada. Como seu olho é o principal instrumento, toda atenção a ele: a TV não pode estar de frente para uma janela por onde entra muita luz (fica difícil ver a imagem), e tampouco pode ter um reflexo muito forte que venha de alguma janela ou porta que reflita na TV. Procure uma posição que dê para ver toda a tela, sem reflexos, a uma distância um pouco maior (observe como a uma maior distância a imagem fica até mais bonita, sem todos aqueles pontos). Claro que se você usa óculos, não deve ficar forçando sua vista sem eles.

O mesmo vale para o volume do som do videogame. Pode ser fantástico para você ouvir a música bem alta. Mas observe se, às vezes, aquela música que parecia tão legal no começo já não está se tornando irritante. Pode ser que o volume esteja alto demais. É preciso ter também um pouco de consideração com os outros membros de sua família que não estão prestando atenção ao jogo (ou mesmo os vizinhos, que não têm nada com isso).

Mas o mais importante mesmo é a coluna vertebral. Principalmente para quem gosta de passar muitas horas jogando videogame. Ela tem de ficar reta. Pode parecer um pouco estranho no começo para quem está acostumado a jogar meio torto, mas experimente ficar com as costas retas. Dá para jogar muito mais tempo sem cansar.

As pernas, também, nada têm a ver com videogame. Só que, por exemplo, se a perna está apoiada no braço do sofá, logo poderá estar "formigando", o que também atrapalha não só a circulação do sangue, como também a concentração no jogo. Há uma dica interessante para evitar cansaço de todo o corpo quando se está jogando sentado. É apoiar o pé em alguma coisa um pouco mais alta (duas listas telefônicas, por exemplo), isso ajuda a ficar com as costas retas, para quem gosta de ficar um pouco inclinado.

Se tudo isso é importante, imagine então a posição dos dedos e das mãos que são sua grande arma no "combate" de um videogame. Claro que devem segurar o controle com firmeza, mas sem exagero, senão você pode ficar cansado muito mais rapidamente. Também de pouco adianta apertar fortemente os botões, isso não vai fazer o seu herói dar uma espadada mais forte. Só vai fazer o dedo ficar doendo. E, claro, um dedo para cada botão do controle. A reação é mais rápida e mais firme.

Assim, se você quiser jogar melhor, e por muito mais tempo, preste atenção ao seu corpo. Ele deve ser seu aliado, nunca seu inimigo.

R.A.

ILUSTRAÇÃO: ALEXANDRE DIAS

A melhor maneira de segurar o controle: com um dedo para cada botão você será bem mais ágil.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Jogos para todo o País

A Progames (rua Pio XI, nº 656, Lapa, SP) conta com cerca de 500 títulos para locação, distribuídos entre os sistemas Nintendo, Mega Drive e Master System. Também podem ser encontrados na locadora cartuchos para os portáteis Game Boy e Game Gear.

Sucessos como A Pequena Sereia e Disney Adventure para Nintendo e Sonic (Mega Drive), fazem parte do acervo da loja. Para se tornar sócio de uma das 20 lojas da Progames basta apresentar um documento de um responsável com mais de 18 anos e levar um comprovante de endereço.







FOTOS: NORBERTO MARQUES

Mais de 500 títulos

Na Interplay (al. Lorena, nº 70, Jardins, SP) podem ser encontrados cerca de 600 títulos para locação, entre os sistemas Nintendo, Master System e Mega Drive e também para Super Famicom, Game Boy, Game Gear e Linx.

A Interplay conta ainda com um dos maiores acervos de cartões e discos laser para PC Engine. No total são aproximadamente 160 diferentes títulos, entre eles o supercotado "Down Load 2".

Para se tornar sócio da Interplay é fácil: basta visitar a loja e apresentar RG, CIC e um comprovante de endereço.



EQUIPAMENTO DE JOGADOR
Para você que se considera um profissional do ritmo, um verdadeiro mestre, está sempre procurando fórmulas e equipamentos para superar sua própria marca, chegou **Dynavision 3.**
O **Dynavision 3** é compatível com os cartuchos Nintendo* e tem um Joystick com exclusivo sistema Turbo Duplo que possibilita tiros contínuos.
Os Mestres do Jogo até o apelidaram de **Jet Control.** Ele é anatômico, dando assim agilidade, movimentos precisos e toques decisivos.
O **Dynavision 3** ainda tem fone de ouvido estéreo, **Dual Connector System** e saída separada para áudio e vídeo.
Dynavision 3, para quem despreza poucos pontos. Afinal, este é um equipamento para profissionais.
DYNACOM
TECNOLOGIA S/A
DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS



CARTAS



ATARI

Gostaria de saber se existe algum jogo do sistema Atari que possua **Continue**.

Fábio de Araújo Assunção
Alcântara, RJ.

Todos os títulos de jogos produzidos no Brasil para esse sistema não possuem CONTINUE. **Entretanto, a variedade de títulos disponíveis no exterior é bastante extensa, e por isso mesmo pode existir algum game com esse recurso.**

JOGOS POR TELEFONE

Gostaria de elogiar a revista **VIDEOGAME**, que vem fazendo um ótimo trabalho, e também fazer uma pergunta: existe no Brasil algum jogo de Mega Drive para ser usado com Modem?

Denis Ranieri
São Paulo, SP.

Até agora, os únicos jogos que existem para uso com Modem (que interliga dois jogadores à distância via telefone) são os de inteligência, e ainda assim somente no Japão. Caso você consiga comprar um importado, será possível disputar partidas contra um adversário, desde que ele também tenha um Modem, em qualquer outra parte do mundo. Só vai ter um probleminha: o custo da conta telefônica!

NEO GEO

Gostaria de saber se é verdade que o Neo Geo tem apenas 4 ou 5 títulos de jogos e se estes são de luta ou de guerra.

Leandro Percário
São Paulo, SP.

O Neo Geo tem, realmente, poucos títulos disponíveis no mercado, isto devido à grande complexidade de seus jogos. O número de títulos está atualmente entre 15 e 20 jogos. E, estes não se resumem a games militares ou de lutas. Existem também jogos infantis e de aventura.

NOVAS AMIZADES

Gostaria de me corresponder com os leitores da revista **VIDEOGAME**, para novas amizades.

Elineide Andrade
Maceió, AL.

Quem quiser mandar cartas para a Elineide pode escrever para a Rua São João, 193, Maceió, AL. CEP: 57050.

SAPOS NO GAME BOY

Tenho ouvido comentários que o jogo Battletoads já existe para Game Boy, isto é verdade?

Márcio Masato Kikutake
Guarulhos, SP.

Segundo a revista norte-americana Eletronic Gaming Monthly, a versão para Game Boy dos simpáticos sapos-lutadores já está sendo desenvolvida, e deve ser lançada em breve. O jeito é aguardar. ▸



O Mestre Christian Zaharic dá a dica para "arrebentar" no jogo **Simpsons***.

"Nesse jogo é possível ganhar sempre na roleta da 3ª fase. Compre o imã primeiro, coloque-o no seletor em frente do stand da roleta usando o botão A e comece a brincadeira com o botão B ... surpresa!! Você acaba de ganhar uma vida e cinco moedas".

Mas para você ter o toque preciso e agilidade necessária, o melhor é você ter o Joystick **Turbo Jet Control** do **Dynavision 3**. O único que se ajusta perfeitamente a suas mãos com todos os comandos na ponta dos dedos. Ele é fora de série para jogadas de Mestres.

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

CHRISTIAN ZAHARIC
135.000 PONTOS
SIMPSONS*

DYNAVISION 3

DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS



CARTAS

MEGA DRIVE

Tenho um console de Mega Drive japonês e quero fazer algumas perguntas sobre ele. Para que serve o "EXT", que tem o mesmo formato da entrada dos controles? Onde deve ser ligado o Modem no console e no telefone? Por que o console japonês, quando não tem sua trava extraída, desliga automaticamente ao receber cartuchos nacionais ou americanos?

Gabriel Abbad Silveira
Brasília, DF.

A saída EXT**, na parte traseira do Mega Drive japonês, é uma saída para que seja acoplado um monitor de vídeo padrão RGB ao console. Já a ligação do Modem pode ser feita em uma saída interna, acessada por uma pequena tampa na parte inferior direita do aparelho. O Modem deve ser, também, conectado à linha telefônica. Entretanto, estes periféricos, como são chamados esses equipamentos, ainda não estão disponíveis no Brasil. Finalmente, a trava a que você se refere nada mais é do que um sistema de segurança, instalado para que se utilizem somente cartuchos fabricados no Japão. Para a utilização de outros cartuchos (como o americano e o brasileiro) é necessária a sua remoção.**

GAME GEAR 1

Encontrei em uma loja um adaptador que permite usar cartuchos de Master System em Game Gear. Como isto é possível se a resolução gráfica do Master System é de 256 x 192 pixels e a do Game Gear é de 160 x 144 pixels?

Francisco Caheté Silva
Recife, PE.

O adaptador já existe (leia a reportagem em Bits, nesta edição). O que determina a compatibilidade entre os sistemas é o processador. E, tanto o Game Gear como o Master System utilizam o processador Z-80A, de 8 bits, o que os torna perfeitamente compatíveis. Muitos títulos de jogos chegam a ser idênticos para os dois sistemas. A quantidade de pixels (resolução gráfica) do Game Gear não é um problema. Exatamente da mesma maneira que existe um adaptador para se usar os cartuchos do Master System no Mega Drive.

GAME GEAR 2

Gostaria de saber algumas coisas sobre o portátil Game Gear. Os cartuchos americanos do Game Gear são aceitos pelo portátil da Tec Toy? Quantos Bits tem o Game Gear?

Felipe Thomaz de Aquino
Rio de Janeiro, RJ.

O Game Gear, lançado pela Tec Toy no Brasil, é um portátil de 8 bits. Sua resolução gráfica é de 160 x 144 pixels, e ele pode exibir até 32 cores simultâneas na tela, de um total de 4.092. Os cartuchos americanos são idênticos aos nacionais e perfeitamente compatíveis.

RPG

Apesar de já ter completado 52 anos sou uma gamemaníaca, assim como meu irmão e minha cunhada. Gostamos de jo-

gos de aventura, do tipo Scherazaade e Zelda (I e II). Gostaríamos que nos indicassem outros jogos do mesmo tipo para Master System e Nintendo.

Marilia Reis de Sá
Rio de Janeiro, RJ.

Estes jogos a que você se refere são jogos do tipo RPG (role playing game). São jogos de raciocínio e aventura muito interessantes, tanto que já ganharam uma reportagem em VIDEOGAME 7. **Vale a pena conferir. Vamos agora às sugestões. Um jogo, neste estilo, bastante interessante para o Master System é o Phantasy Star. Nesta mesma edição você pode conhecer melhor outro game para o Master: Alex Kidd in High-Tech World, com lançamento para breve no Brasil. Já para o Nintendo, vale a pena experimentar o Dragon Warrior I, II, III. Outros games interessantes são Final Fantasy, Indiana Jones and the Last Crusade e ainda Maniac Mansion, muitos deles já apresentados com dicas e estratégias, por** VIDEOGAME.



SIMPSONS

Existe o jogo "The Simpsons" para Super Nintendo?

Ney de Abreu Pimenta Jr.
Belo Horizonte, MG.

O jogo The Simpsons para o Super Nintendo ainda não existe. Mas a Acclaim, que lançou "The Simpsons: Bart vs. Space Mutants" para o Nintendo de 8 bits já prometeu lançar a versão de 16 bits, para o Super Nintendo, no início de 1992, e até já apresentou o novo game para a imprensa americana. Agora é só aguardar. ►



CARTAS

MOONWALKER

Gostaria de saber como salvar a última menina que está na fase das rochas do jogo Moonwalker (Mega Drive). Como posso dançar "brake" no mesmo jogo?

Leandro Nascimento Fernandes
São Paulo, SP.

Você se refere à quarta fase. Michael deve procurar meninas em três estágios dentro de cavernas, e é impossível saber qual é a última criança, uma vez que não existe ordem certa para resgatá-las. Em todo o caso, no último estágio desta fase existem duas crianças mais difíceis de serem encontradas: uma delas está em uma caverna camuflada pela cachoeira, e a outra está na última caverna à direita do piso inferior. Para dançar o "brake", basta colocar o direcional para trás (de modo que Michael ande de costas) e apertar o botão selecionado para tiros.

CONSOLE LIGADO

É verdade que retirar e colocar um cartucho no Mega Drive sem desligá-lo pode danificar o cartucho?

Leandro Novaes Telles
Rio de Janeiro, RJ.

A retirada do cartucho com o aparelho ligado pode danificar o cartucho e principalmente o console. Pois, ao se puxar o cartucho há corrente elétrica passando pelos pinos do cartucho e do console, e um curto-circuito pode ser provocado. Isto serve para todo e qualquer tipo de videogame, e não apenas para o Mega Drive. Portanto, tome muito cuidado com certas "dicas" que só funcionam com a retirada de um cartucho e inserção de outro com o console ligado. O melhor é evitá-las.

SUPER FAMICOM

Acho que **VIDEOGAME** está sempre melhorando, ainda mais agora que incluiu uma seção especializada em Super Famicom. Tá demais! Porém, tenho algumas dúvidas: 1 - O Super Famicom é compatível com o Super Nintendo (e vice-versa)? 2 - Por que os modelos de 16 bits não têm acessórios? Se têm, porque são tão difíceis de serem encontrados? 3 - Sei que existem jogos de xadrez para o Nintendo (Battle Chess) e para o Master (Master Chess). Há também jogos de xadrez para o Mega Drive ou Genesis?

Fernando César Araújo M. Leão
Manaus, AM.

A equipe de VIDEOGAME **agradece os elogios. Vamos às dúvidas. O Super Famicom não é compatível com o Super Nintendo e vice-versa, unicamente pelo formato do cartucho. Mas, como acontece com os Nintendo e Famicom, de 8 bits, logo logo poderá estar pintando um adaptador. Quanto aos acessórios, eles ainda não foram lançados para o Super Famicom ou Super Nintendo. Em breve deverá estar chegando ao mercado o primeiro deles, que é um leitor de jogos em CD (CD-ROM) desenvolvido pela Philips holandesa. Entretanto, o Mega Drive (Genesis) possui vários acessórios, entre eles controles bastante sofisticados. Finalmente, não temos notícia de um game de xadrez para o Mega Drive e o Genesis, embora ele possa existir, uma vez que os títulos para esse sistema no exterior são bastante numerosos. Mas já existe um game de xadrez para o Super Nintendo: é o "The ChessMaster".**



BATMAN

Tenho o cartucho Batman (Mega Drive), mas não consigo sair do início da segunda fase (Axis Chemical Factory). Logo depois do raio laser existem caixotes. O que devo fazer para passar por eles?

Cristina Morales Lima
Ibirá, SP.

Para passar por estes caixotes, Batman deve dar um pulo seguido de uma cambalhota, senão será impossível atingir o topo da pilha e ultrapassá-los. Para isso, aperte o botão de pulo duas vezes, a segunda quando o homem-morcego ainda estiver subindo, junto com o direcional para o lado que se quer pular.

SUPER FAMICOM

Tenho uma dúvida quanto ao Super Famicom. Quantas vozes e canais de som possui este console e quantas vozes são simultâneas?

Anderson Feliciano da Silva
São Paulo, SP.

O console Super Famicom, o novo Nintendo de quarta geração produzido pela Nintendo japonesa, conta com um processador exclusivamente para controlar os recursos sonoros. Trata-se de um processador produzido pela Sony, de 8 bits, e igualzinho aos usados nos equipamentos de áudio desta empresa. Estão disponíveis 8 canais de som, e mais um gerador de voz digitalizada tipo FM, com 256 sons pré-definidos em 8 oitavas. Ao todo, o Super Famicom pode apresentar até 13 canais.

CLUBES

MEGAMASTER GAME CLUB: O clube tem a seu dispor um computador para cadastramento dos sócios e enviará um jornal bimestral com dicas e lançamentos do sistema SEGA. Quem quiser participar pode escrever para: Rua Raposo Tavares, 370, Presidente Prudente, SP — CEP: 19023.

ELDORADO GAME & CIA: Oi moçada da revista **VIDEOGAME**! Nós fundamos um clube chamado Eldorado Game & Cia. Trocamos dicas, truques e mapas. Para associar-se o interessado deve mandar uma carta com uma foto 3 x 4 e Cr$ 1.000,00. Fazendo isto, receberá todo o mês um jornal com dicas e recordes dos nossos jogadores. Paulo Augusto Lopez. Avenida do Contorno, 1.407, Piracicaba, SP — CEP: 13400.

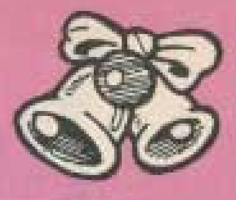
GAMEPROBLEMÁTICOS: O clube Gameproblemáticos foi fundado este ano e tem à frente Dong Chang, presidente honorário e especialista em jogos de ação e Thiago Sorrentino, relações públicas e especialista em RPG. O telefone do clube é (011) 444-0022 ou 444-8416.

DICAS: Estou fundando um clube de troca de dicas e correspondência. Os interessados podem escrever para Márcio Luís Garcia Lopes, no seguinte endereço: Rua José Otávio, 501-E, Bagé, RS — CEP: 96.400.

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.







SEGA GENESIS · NEO GEO · SUPER NINTENDO · MASTER SYSTEM · MEGA DRIVE · TEC TOY · Nintendo

"TUDO EM 2 VEZES OU COM 30% DE DESCONTO À VISTA".

• Temos aparelhos p/ você e seus amigos jogarem na loja.
• Campeonatos permanentes. • Os maiores lançamentos em todos os sistemas
• Não compre sem nos consultar.

Loja 1 - R. Orville Derby, 107 - Moóca - São Paulo - Capital - CEP: 03112 - fone: (011) 291-4546
Loja 2 - R. Julio Brandão, 361 - Jacutinga - Minas Gerais CEP 37590 fone: (035) 443-1826
Loja 3 - R. Padre José Marschauser, 126 - Tatuapé (Trav. da Rua Emilia Marengo, alt. n.º 400) - CEP: 03324 - São Paulo - SP.

ROLOS & TROCAS

Vendo - Phantom System com 13 jogos e um adaptador I-72. Tudo em bom estado. Tratar com Rogério Santana Aranda. Fone (016) 637-3109 ou pelo endereço: Rua Franco da Rocha, 777, Ribeirão Preto, SP. CEP: 14030.

Troco - Cartucho Moonwalker (Master System) por cartucho Castle of Illusion (Master System). Antônio Winícius M. Werneck. Praça dos Lavradores, 18/301, Rio de Janeiro, RJ. CEP: 21310.

Troco - Atari e bicicleta Monark com 5 marchas por Master System II com pistola, óculos 3D ou dois cartuchos, ou ainda por um Nintendo e 3 cartuchos. Gilberto Fernandes. Rua Bulgária: 334, Salto, SP - CEP: 13320. Fone (011) 483-6864.

Master System - Em bom estado, com Mickey, R-Type, pistola e Competition Joystick. Troco por Mega Drive ou vendo por Cr$ 160.000,00. Willian M. Bezerra. Rua Colônia da Glória, 258/23. São Paulo, SP - CEP: 04113. Fone (011) 573-6690.

Vendo - Phantom System seminovo com os cartuchos Tartarugas Ninja II, Batman, e os acessórios: pistola, Joystick de resposta rápida e adaptador. Posso também trocar tudo isto por um Mega Drive. Marco Antonio Abe. Rua São Jorge, 113/63, Diadema, SP - CEP: 09920.

Troco - Phantom System e pistola, semi-novos com mais 15 cartuchos por Mega Drive com 3 cartuchos (Super Monaco GP, Homem Aranha e Batman). Guilherme Bento Radominski. Fone (041) 243-3409/244-1092 - Curitiba, PR.

Dinavision II - Vendo, com pistola e quatro fitas, por Cr$ 79.000,00. Também vendo separados. Eduardo. Rua Francisca Julia, 552, apto. 61, Santana, São Paulo, SP. Fone (011) 290-7516 (após 13:00 horas).

Top Game - Troco o console e mais quatro cartuchos por um Master System com joystick e um cartucho de 1 mega. Pago a diferença. Vagner Cruz Jr. Rua 13 de Maio, 411, Ferraz de Vasconcelos, SP - CEP: 08500.

Troco - Dynavision II com dois cartuchos de um Megabit e um adaptador A-60 por um Master System com dois cartuchos de um Megabit ou um de dois Megabits. Welisson H. Otsuki. Rua Lavapés, 1.117, Rio Grande da Serra, SP - CEP: 09450.



Troco - Um skate Powell Peralta importado, um skate H-Prol para "street style", 25 cartuchos de Atari e 4 de Nintendo por um Mega Drive sem cartuchos. Bruno Telles ou Gustavo. Rua 21, 1.304/401, Volta Redonda, RJ - CEP: 27260. Fone (0243) 42-9553.

Troco - Cartucho Stealth ATF (Nintendo) por Super Mario III. Tratar com Eleonidas. Fone (011) 465-1599 - São Paulo, SP.

Troco - Master System II com três meses de uso, dois controles, um Rapid Fire e mais dois cartuchos: Golden Axe e After Burner, por um Top Game VG 9000 com dois ou três cartuchos legais. Carlos Eduardo Esteves. Rua Dr. Valdomiro do Amaral, 30, São Paulo, SP - CEP: 03055.

Vendo - Nintendo americano semi-novo, transcodificado com uma pistola e alguns cartuchos. Lucas Martins. Rua Presidente Carlos de Campos, 183/501, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 22231.

Vendo - Quinze Cartuchos Atari, incluindo cinco importados. Preço: Cr$ 7.000,00 (os quinze); Cr$ 2.000,00 (por cinco) e Cr$ 500,00 cada. Leonardo de Souza Lima. Rua Felipe Cardoso, 802/104, bloco 2, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 23510.

Vendo - Ou troco cartuchos de Game Boy e Nintendo. Tratar com Alexandre G. D'Agostino. Fone (011) 544-2127 - São Paulo, SP.

Troco - Um Super Game com dois controles e um cartucho de quatro jogos, uma câmera fotográfica 35mm (automática, flash embutido) com a capa de proteção, por um Top Game VG 9000 com quatro cartuchos em bom estado, Phantom System com um cartucho ou Bit System. Reginaldo de Faria Campos. Av. São João, 158, Cáceres, MT - CEP: 78200.

Troco - Ferrorama XP - 4300, dois relógios Casio novos, uma coleção "Rambo" (Glasslite) e mais Cr$ 15.000,00 por um Mega Drive. Marcos Aurélio Jr. Fone (021) 592-5959.

Troco - Nintendo japonês na caixa com dois joysticks turbo, mini game da série Master (Shinobi) e os cartuchos Super Mario I, Super Mario 3, Dragon Fighter, Northern Ken e Yo! Noid por um Mega Drive usado em bom estado. Tratar com Edélcio. Fone (011) 910-3201, São Paulo - SP.

Troco - Console VG 3000 com dois controles novos e oito cartuchos em ótimo estado, por VG 8000 novo ou seminovo com, pelo menos, um cartucho. Volto a diferença. Relly Evangelista de Oliveira. Av. D. Francisca J. Andrade, 433, Iturama, MG - CEP: 38280.

Vendo - Três cartuchos Nintendo: Super Mario Bros 3, Adventure Castle III e Super Contra. Pedro Cortez Rolcas. Rua Senador Nabuco, 23/507, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 20551.

Troco - Super Monaco GP (Master System) por Rocky, Super Cross, Mickey Mouse (Castle of Illusion) ou Double Dragon. Posso também vender o cartucho. João Paulo Borges Machado. Fone (034) 661-3899, Araxá, MG.

Troco - Cartucho Yo! Noid com manual e caixa por Battletoads (desde que funcione no meu Phantom System). Renato Pires da Luz. Fone (021) 409-6082 - Rio de Janeiro, RJ.

Compro - Game Boy, se possível com alguns cartuchos e por um bom preço. Guilherme Miller. Rua Alice, 194/102, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 22241.

Troco - Master System em ótimo estado por um Phantom System, ou ainda vendo o Master por Cr$ 80.000,00 com um cartucho entre os seguintes títulos: Alex Kidd in Miracle World, Shinobi, R-Type ou Wonder Boy. Guilherme Pavan. Rua Capitão Pereira Lago, 122/2.

Fone (016) 636-0092, Ribeirão Preto, SP.

Vendo - Phantom System praticamente novo com um cartucho e pistola. Preço: Cr$ 85.000,00. Atari com um cartucho e mala para guardá-lo. Preço: Cr$ 40.000,00. Tratar com Franco L. Machio Salvia. Fone (011) 492-3528, Cotia, SP.

Troco - Cartucho japonês Top Gun I por cartucho do jogo Contra ou Rockman. Leonardo Brisa do Nascimento. Rua Havana, 10, Nova Iguaçu, RJ - CEP: 26280.

Troco - Um Odyssey em bom estado com 12 cartuchos por um Top Game VG 9 000 com 3 cartuchos. Também vendo o console. Fabricio José França Costa. Rua Luiz da Nóbrega, 16, Belo Horizonte, MG Fone (031) 476-1419.

Phantom System - Vendo, em bom estado, com mais 12 cartuchos "radicais" e precinho camarada. Tratar com Jonas (de manhã ou de noite). Fone (011) 211-4160 - São Paulo, SP.

Troco - Cartucho do jogo Tiger Heli (Nintendo) por Ninja Gaiden II, Tartarugas Ninja II ou Mario Bros 2. Fábio Heiderich. Fone (011) 205-4317. São Paulo, SP.

Troco - Um Mega Drive na garantia por um Super Famicom. Pago a diferença. Wglebes Lopes. Fone (083) 221-2901, João Pessoa, PB.

Troco - Cartuchos Ninja Gaiden I ou Simpsons por qualquer cartucho do tipo RPG do padrão Nintendo americano (originais), com manual de instruções ou "hint book". Pedro J. Floriano Ribeiro. Rua Helena David Neme 110/28, São José dos Campos, SP - CEP: 12245.

Vendo - Os cartuchos Astro Warior, Cloud Master e Shinobi (Master System). Tratar com Diogo, Rua José Machado Ferreira, 30, Mogi das Cruzes, SP - CEP: 08720.

Phantom System - Vendo um Phantom System com pistola e dois cartuchos por Cr$ 80 mil e mais 7 outros cartuchos por Cr$ 15 mil cada, ou troco por um Mega Drive. João Alberto M. Vasconcelos. Rua Vasconcelos Drumont, 404, apto 33, São Paulo, SP - CEP 01548. Fone (011) 273-5841.

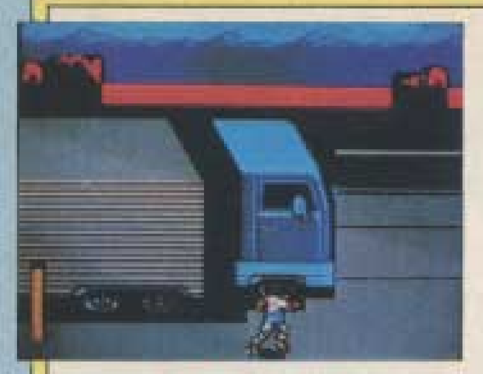
Troco - Um carro de controle remoto Sabre| (Tec Toy), um Mini Game (Shinobi), um avião de controle remoto, um Hovercraft (navio de combate), dois Comandos em Ação e dois carros da série Luz e Sombra (da Estrela) por um Game Gear em bom estado. Christiano A. de Oliveira. Rua Major Freire, 276, São Paulo, SP - CEP: 04304.

Troco - Um Master System por um Phantom System. Fábio Apolinário Rios. CNB 14, Lote 5, bloco A, apto. 203 - CEP: 72115. Fone (061) 562-7186.

Nota da redação

Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

DICAS DO LEITOR



D.J. Boy
(Nintendo)

Para recarregar a energia de seu patinador aperte a tecla **Select** a qualquer momento do jogo. Esta dica serve para o padrão japonês.

Emerson Moacir Zaro
Santa Gertrudes, SP

Power Blade
(Master System)

Para chegar na última fase deste jogo use a seguinte senha: **77KD10GJ**.

Eduardo Mafra Ribeiro Lima
Monte Santo de Minas, MG



Super Hang On
(Mega Drive)

Use estes códigos para conseguir dinheiro no começo do jogo:
5FF3FS40F35504
FFHWKJ0MBJ0FD

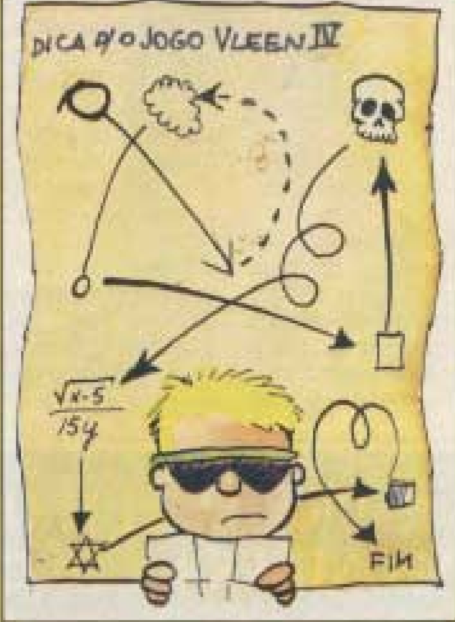
Sérgio Ribeiro de Paula
São Vicente, SP

Gradius
(Nintendo)

Para obter todas as armas aperte o **Start** e proceda da seguinte maneira: direcional — para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, **B**, **A** e **Start**.

Para obter **Continue:** direcional para baixo, para cima, **B**, **A**, **B**, **A**, **Start.**

Rodrigo Vicente
Belo Horizonte, MG



Captain Silver
(Master System)

Para obter **Continue** aperte o direcional para a diagonal superior esquerda e o Botão **1** ao mesmo tempo. Isto é feito na tela de Game Over.

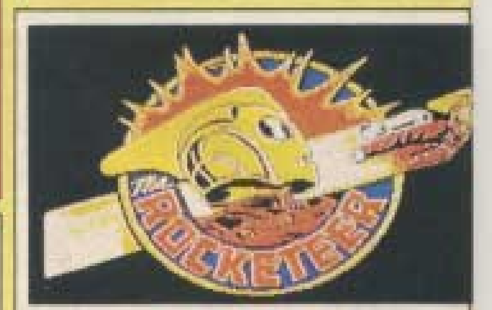
Alexandre T. de Oliveira
Rio de Janeiro, RJ



Super Mario Land
(Game Boy)

No começo da fase **1-3** encoste no muro a sua esquerda, dê um pulo e suba no elevador. Assim você ganhará mais moedas e evitará os pulos desnecessários.

Gustavo Grubba
Salvador, BA



Rocketeer
(Nintendo)

Na primeira fase existem tampas cinzentas presas nas paredes do hangar. Soque-as e ganhe tiros e energia.

Ronald Baptista de Souza
Rio de Janeiro, RJ

Final Fight
(Super Famicom)

Para derrotar o segundo inimigo (Sodom), derrube-o e, quando ele se levantar, aproveite para ficar abaixo dele socando-o.

Anilo Papoy de Arruda
Capivari, SP

Burai Fight
(Nintendo)

Estou mandando algumas senhas de Burai Fight:

Fase 2: **Ball**
Fase 3: **Joke**
Fase 4: **Doll**
Fase 5: **Pall**
Fase 6: **Goal**
Fase 7: **Game**

Josué de Lima Lacerda
Rio de Janeiro, RJ

Shadow Dancer
(Mega Drive)

Nas fases que envolvem os Mestres, deixe o inimigo com dois quadrados de força, enquanto isto espere seu tempo cair para 49 segundos para destruí-lo. Depois de uma pequena pausa os pontos aumentarão em 30.000. Se você não usar a magia ela poderá multiplicar estes pontos.

Emerson Moacir Zaro
Santa Gertrudes, SP

Kung Fu Heroes
(Nintendo)

Para conseguir **Continue** pressione **A** e **B** em seguida **Start** na tela final (Game Over). Esta operação deve ser repetida duas vezes.

Ricardo Wakabayashi
Salvador, BA

Godzila
(Game Boy)

Para jogar a última fase a senha é a seguinte: **HP18**. Para o Sound Test comece o jogo e aperte **A**, **B**, **Select** e **Start** ao mesmo tempo várias vezes.

Gustavo Grubba
Salvador, BA



Silver Surfer
(Nintendo)

Conquiste itens colocando o botão direcional para cima nos dois controles e use as seguintes senhas na ordem.

CKWJT4 — Todas as armas
KJTTJK — Invencibilidade
SJM33 — Continues infinitos

Roberto Ritter de Oliveira Filho
Curitiba, PR

Blodia
(Game Boy)

Para começar nas últimas fases do jogo use as seguintes senhas:

Warp Up: **BPDE**
Hurry: **DPII**
Maze: **FPNM**

Ricardo Yoshio Abe
Itu, SP

Space Harrier 3D
(Master System)

Para obter **Continue**, aperte os dois botões deixando-os pressionados até o final da mensagem Game Over. Você aparecerá na fase que parou com todas as vidas restauradas.

Antonio Carlos Araújo Dias
Rio de Janeiro, RJ



ACTRAISER



TIPO: Aventura





FOTOS: DALMER DE DEU

Actraiser é um game para Super Nintendo no qual o jogador é simplesmente... Deus. Um deus grego que receberá oferendas, povoará o planeta, defenderá seus adoradores e lutará contra terríveis demônios. O jogo tem seis fases, e estas estão divididas em quatro subfases. Duas das subfases são de aventura, as outras duas de simulação. Nas aventuras, o deus é incorporado na estátua de um herói. Este passa por labirintos até enfrentar um inimigo final. Nas simulações o jogador edifica cidades e defende a população de terríveis demônios. Os menus escritos em japonês são o único problema deste jogo, já que existem fases em que as informações são muito valiosas.

Comandos

Botão Y: Faz o herói atacar (fases de aventura) e o anjinho atirar flechas (fases de simulação).

Botão B: faz o herói pular (fases de aventura) e seleciona menus (fases de simulação).

Botão X: Aproxima (Zoom) as telas de abertura do começo das fases.

Botão A: Afasta as telas de abertura.



Primeira fase



O jogo tem início em um templo. A partir dele o deus grego, representado por um anjinho, construirá estradas. Por estes caminhos a população irá até os esconderijos dos demônios para destruí-los.

O anjinho tem várias opções nos menus, como fazer chover sobre plantações, promover terremotos para unir duas ilhas, curar uma população vítima da peste e agasalhar pessoas que passam frio. Os inimigos desta fase são pássaros, caveiras e dragões. Estes podem ser destruídos, mas renascerão se o esconderijo de onde saem permanecer ativo.

Com estes inimigos superados o deus poderá construir e povoar sua terra (o que aumenta a energia) para, em seguida, passar para a próxima subfase.

O primeiro inimigo é um Centauro. Encoste no barranco e golpeie-o com a

Segunda Fase

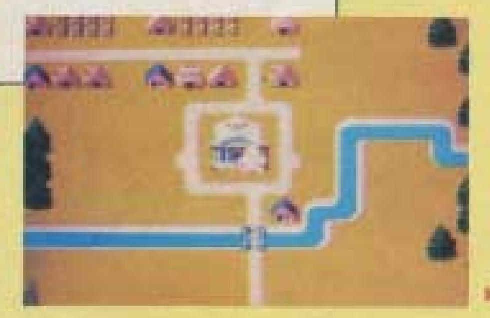
Muito parecida com a primeira fase, tendo como diferenças o cenário e o número de inimigos. Aqui o primeiro inimigo é uma esfinge (cabeça de leão, corpo de dragão e asas de morcego). Para destruí-la, basta ficar imóvel à direita da tela. Espere que o monstro venha até você. Quando este virar de costas ataque-o com a espada. Feito isto, vá para a cidade para acabar com novos demônios. Agora o número de esconderijos inimigos é bem maior. Alguns deles estão em baixo de árvores e de pedras. Ache-os devastando o terreno com seus raios. Preste muita atenção, quando a população for atacada por seus inimigos você escutará uma música bem aguda. Use suas flechas para destruí-los.

Em seguida vá até o castelo (outra subfase) e derrote o lobisomem da seguinte forma: enquanto ele não se transforma em lobo, pegue o elevador, vá até ele, ataque e pule de volta. Lembre-se de pular toda a vez que for atacado por suas bombas. Ao se tornar lobo, o inimigo estará muito debilitado, aproveite e acabe com ele usando a espada continuamente. Volte para a cidade e acumule mais energia e armamentos.









espada. Ele não resistirá por muito tempo. Derrotando este Centauro, você voltará para a cidade, construindo mais casas e estradas e adquirindo mais energia.

A última subfase é o labirinto do Minotauro. Acabe com ele golpeando-o logo depois que ele atacar. Pronto, você derrotou os demônios e deixou a população feliz e sadia.







ACTRAISER

Terceira fase

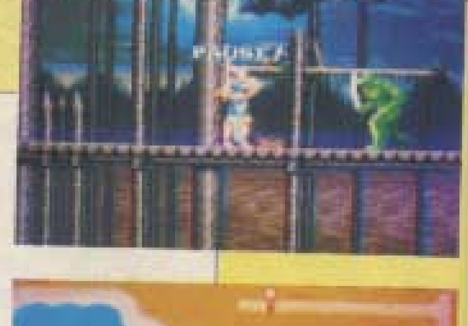
O primeiro desafio desta fase é um dragão voador, não será difícil destruí-lo, basta ter uma espada laser. Ela estará no meio do labirinto (foto).

A nova cidade localiza-se ao lado de um vulcão extinto. Mas a magia dos demônios pode reanimá-lo. Construa a primeira estrada em direção ao esconderijo da caveira (o demônio mais poderoso desta subfase) e faça com que a população acabe rapidamente com o lugar. Os outros inimigos não darão tantos problemas como esta caveira, pois atacam um local de cada vez.

Agora, o vulcão está prestes a explodir e você, como um bom deus, deve defender o povo entrando na cratera para impedir a sua erupção. O inimigo final é uma Roda de Fogo demoníaca. Elimine-a pulando sobre ela e golpeando-a com sua espada (foto).

Estas são as três primeiras das seis fases de Actraiser, aguarde na próxima edição a conclusão deste incrível jogo do Super Nintendo.













FOTOS: DAUMER DE GRAU

ROCKIN'KATS



DIFICULDADE | GRÁFICOS | MÚSICA/EFEITOS | CLASSIFICAÇÃO

FOTOS: NORBERTO MARQUES

TIPO: Aventura

A namorada de Willy, o gatinho-herói deste jogo, foi raptada por uma gangue de buldogues. Este incrível gato deverá passar por quatro fases tentando salvá-la. Nestas fases ele poderá usar seis tipos de armas, dependendo de ter dinheiro para comprá-las.



Itens

Sacos de dinheiro: Servem para se jogar os jogos especiais e também para se comprar armas.

Coração pequeno: aumenta um coração de energia.

Coração grande: enche todos os corações do seu medidor de energia.

Gatinho: Vale uma vida.



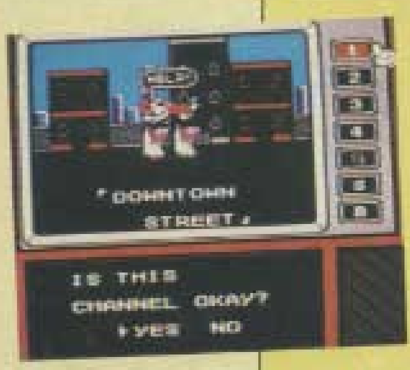
Game Bonus

No final de cada fase você pode conseguir vidas e dinheiro para comprar itens. Os jogos são simples: acertar a bola no cano, pular em uma cesta ou jogar em uma roleta.

Password

Neste game, é possível escolher fase. Basta selecionar o canal desejado na TV (do game, é claro). Mas você só verá o final do jogo se derrotar todos os inimigos, ou seja, se jogar todas as fases. Ou, se usar esta super-senha. Aí, só restará o último inimigo para derrotar. Veja na foto!

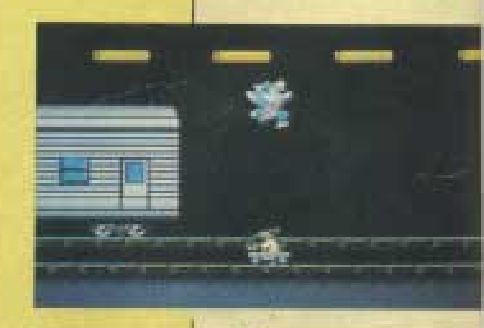
Cidade



Nas ruas da cidade, muitos truques e artimanhas podem ser usados pelo gato. Não dispense o truque do giro para derrotar inimigos. No hidrante, um truque legal: pule em cima dele para jogar água nos cães inimigos! O primeiro grande inimigo é um pássaro gigante. Use o soco mecânico no seu bico.

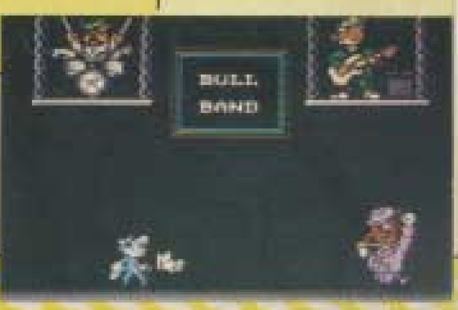
No Metrô, pegue o skate, corra até o trem, suba em cima dele e permaneça aí até que pare. Entre na caverna dos canos, use o soco para baixo e alcance o primeiro tubo. Atenção: há uma vida sobre o último cano. Use o giro para pegá-la.

Contra a Bull Band, seus inimigos nesta fase, tome muito cuidado com as notas musicais e os alto-falantes que caem. Soque o "band-leader" (o cão chefe do conjunto) sem interrupção. Para facilitar a tarefa, você pode pegar os alto-falantes que caem e jogá-los no inimigo.

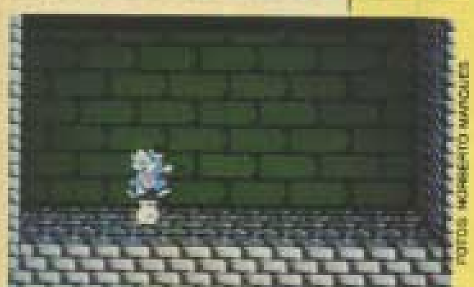












FOTOS: NORBERTO MARQUES

Comandos

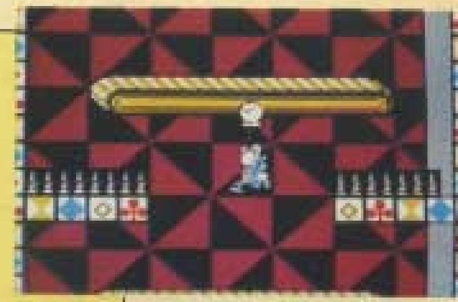
Botão B: Soco mecânico que sai do revólver do gato. Pode também pegar objetos que caem do cenário: aperte o botão e segure durante algum tempo.

Botão B + direcional para baixo: Transforma o soco em um eficiente pula-pula.

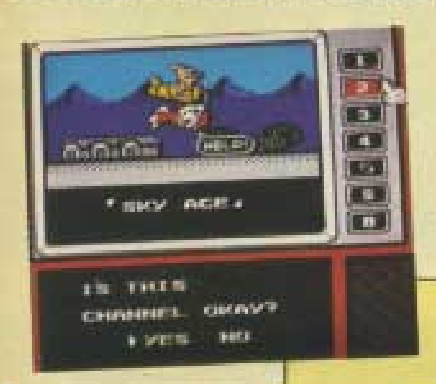
Botão B + direcional para cima: O gato pode se pendurar em bordas e saliências no cenário. Pode ser usado também com as diagonais superiores.

Botão A: saltos

Giro: Aperte **A** com o direcional para cima, segurando o botão até o soco mecânico ficar preso. Aí, aperte o botão **A** novamente. O gato vai girar para o lado em que estiver virado.

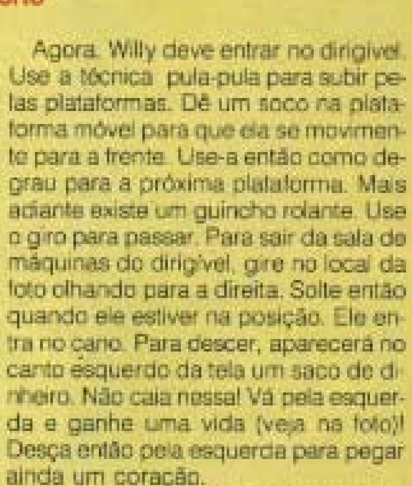












Aeroporto

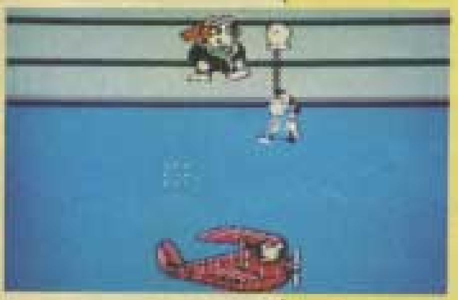
Apesar de Willy estar no aeroporto, o ambiente é bastante esburacado. Mas não faz mal, basta usar o giro para saltá-los. Cuidado com as bombas. Desvie delas. No local da foto, há uma vida. Mas cuidado, não vá a ela com tanta sede, pois um cão inimigo insiste em jogar bombas sobre ela. Para derrotá-lo, use o giro. Pegue, então, a vida com segurança. Logo após a vida há ainda um coração, pegue-o, pois você precisará de energia no final desta fase.

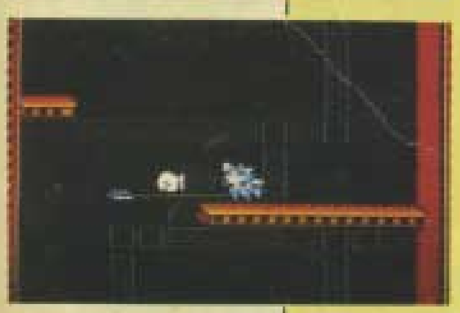
A seguir, entre no avião e vá atrás do inimigo que está no pequeno avião. Cuidado com os inimigos: pule e use o soco para baixo para acertá-los.

Para acabar com o cachorrão do dirigível, deixe que ele passe por cima de você e fique de costas para ele. Quando ele estiver bem em cima do seu avião pule e use o soco para cima.

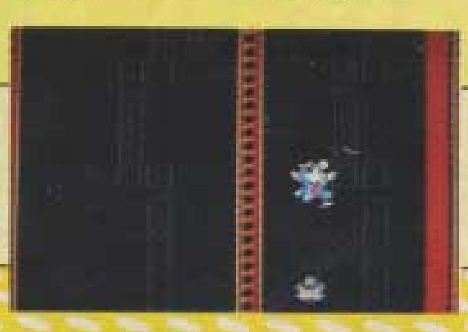
Agora, Willy deve entrar no dirigível. Use a técnica pula-pula para subir pelas plataformas. Dê um soco na plataforma móvel para que ela se movimente para a frente. Use-a então como degrau para a próxima plataforma. Mais adiante existe um guincho rolante. Use o giro para passar. Para sair da sala de máquinas do dirigível, gire no local da foto olhando para a direita. Solte então quando ele estiver na posição. Ele entra no cano. Para descer, aparecerá no canto esquerdo da tela um saco de dinheiro. Não caia nessa! Vá pela esquerda e ganhe uma vida (veja na foto)! Desça então pela esquerda para pegar ainda um coração.

O inimigo final desta fase é um monstro de quatro braços, cada um deles tem uma função de ataque. Acerte-o diagonalmente como mostra a foto e logo ele estará destruído.











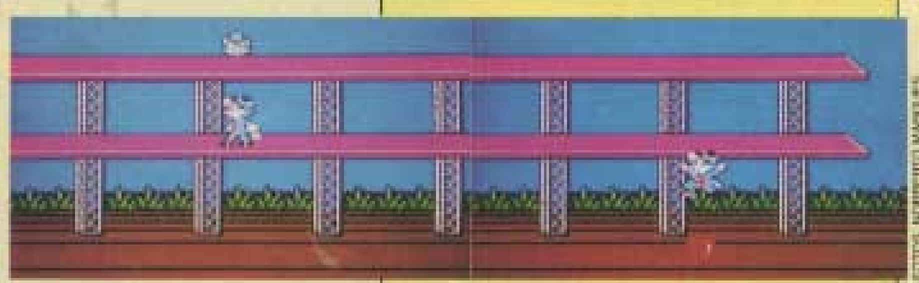
ROCKIN'KATS





Parque de Diversões

Logo no início, cuidado com os cachorros com olhos diferentes. Eles cospem bolas verdes. Soque-os para se proteger. Mais adiante, há uma plataforma. Veja, sobre ela, onde está a vida e o grande coração, no seu final. Para passar pelos cães que equilibram pratos, use o pula-pula para subir na plataforma superior.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Entre na grande boca do cão e vá para a casa do terror. Para acabar com o cachorro-fantasma fique bem embaixo dele e dê socos nas diagonais o mais rápido possível. Se seu controle tiver turbo, essa tarefa será bem fácil. Se não, seja rápido!

Nas piscinas, pule sobre os jacarés mas não fique em cima deles por muito tempo. Para o último salto, é necessário usar o giro. Na montanha russa, a dica é a mesma: use o giro para acabar com os canhões. Na subida pelas esteiras rolantes, há uma vida. Para pegá-la, utilize o impulso da própria esteira para pular. Acione o direcional para a direita, logo após, para não cair e perder a vida nos espinhos.

O inimigo final desta fase é um cachorrão palhaço com um cachorrinho em cima de sua cabeça. Acerte seguidamente seu nariz até apagar a luz. Enquanto isso, cuidado: o cachorrinho vai sair de cima dele e dar a volta na tela. Pule sobre ele e, quando ele parar, acerte-o seguidamente no canto da tela. Repita esta operação até derrotá-lo. Demora, mas funciona!





Velho Oeste

A namorada de Willy desta vez foi se meter com os cachorros do velho oeste. Pobre Willy, que deverá salvá-la pela quarta vez. Logo no início, tome cuidado com os cowboys, os vasos e os chapéus que andam, todos são inimigos. Para destruir o tótem na aldeia indígena fuja dos selvagens e acabe com o tótem dando golpes em sua cabeça. Eles tentarão intimidar Willy com a dança da chuva. Não tente acertá-los, pois eles são indestrutíveis. Na descida pela caverna, há uma vida no lado esquerdo.

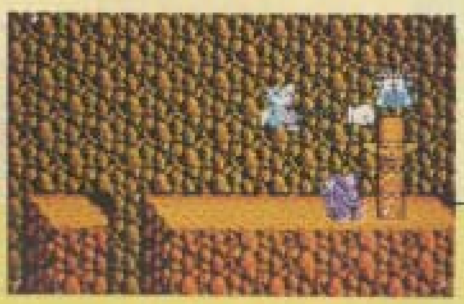
Mais adiante, transpor um grande abismo será a grande dificuldade. O primeiro, tudo bem: é só se pendurar no galho e dar o giro. Mas, para o segundo, você terá de estar usando as













botas voadoras. Não esqueça de comprá-las no início da fase.

Pegue o carrinho das minas de ouro. Cuidado pois o carrinho cai quando os trilhos se acabam, preste atenção para saltar na hora exata. Isso acontece na quarta cachoeira.

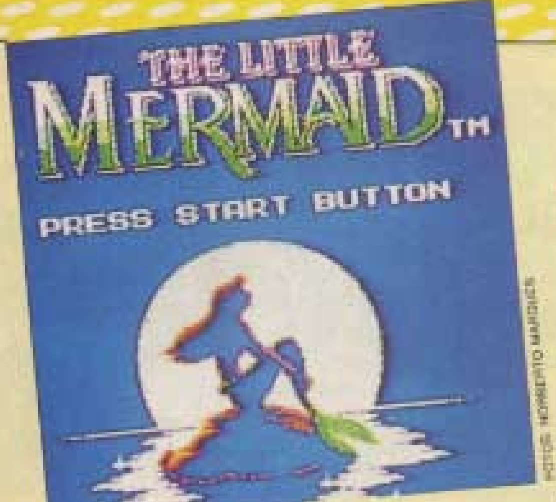
Chega a vez de enfrentar a Grande Águia. Para derrotá-la, acerte socos em qualquer parte do seu corpo. Fique mais ou menos no meio da tela. Agache-se quando ela investir contra você, e corra para os cantos da tela para escapar das pedras que ela atira. Esteja atento! É só treinar, que ela logo se cansa de apanhar. E a sua gatinha finalmente estará livre, e promete não se meter mais em enrascadas. Será?







FOTOS: NORBERTO MARQUES



THE LITTLE MERMAID

A Pequena Sereia, após invadir as salas de cinemas do país, surge agora em cartuchos para videogame — e com toda a beleza de gráficos já esperada de uma produção Disney. Na antiga fábula de Andersen, Ariel, uma jovem sereia, se apaixona pelo príncipe Eric, que ela salvou de morrer no mar durante uma tempestade. Para casar com o rapaz, Ariel tem de se tornar humana e pede a ajuda de Ursula, uma feiticeira, para encontrá-lo. Mas há um perigo: os peixes vêm advertir Ariel de que a terrível feiticeira enfeitiçou alguns de seus companheiros e planeja dominar todo o mar. Sua missão é ajudar a Pequena Sereia a derrotar Ursula e casar com seu príncipe encantado!

Comandos

Botão A: tiros e rabadas
Botão B: corre
Direcional: movimento



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

Itens


Bola vermelha: tiros fortes

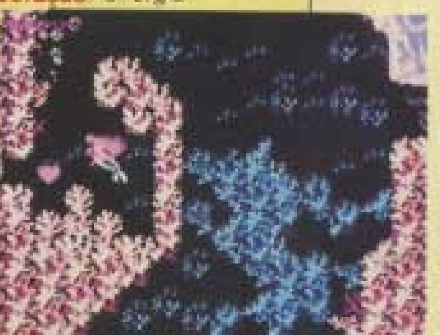

Bola verde: tiros com maior poder de alcance

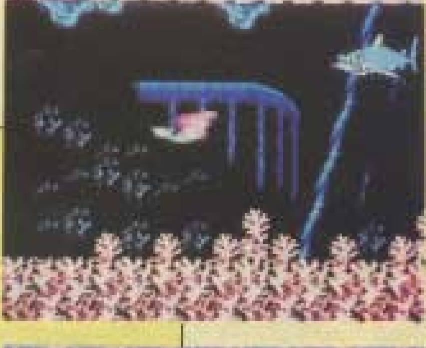

Tridente: bônus nos finais de fase


Conchas: abrem o baú e atacam os inimigos


Mini-sereia: vida




Coração: energia

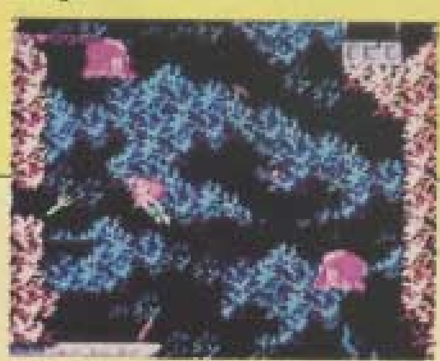


O Jogo

Sea of Coral (Mar de Corais)

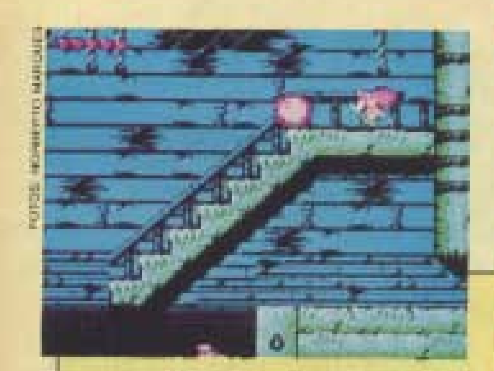
Os tiros de Ariel são apenas bolhas que envolvem seus inimigos. Quando os inimigos já estiverem dentro dessas bolhas, a Pequena Sereia pode pegá-los e os arremessar contra a parede para achar armas escondidas ou contra os outros inimigos, para acabar com eles.

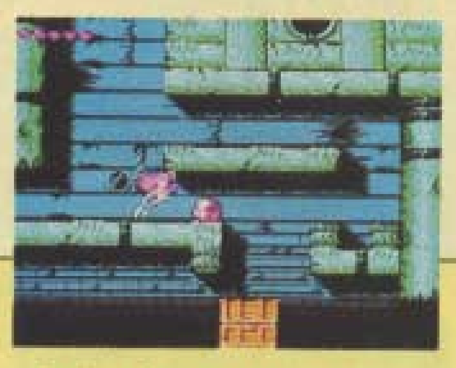
No fundo do mar, o inimigo da primeira fase da mulher-peixe é um tubarão azul. Envolva os peixes que o tubarão atira com bolhas e devolva-os ao inimigo, não esquecendo que a sereia não pode sequer encostar no tubarão. Com quatro tiros você vence o feroz inimigo.

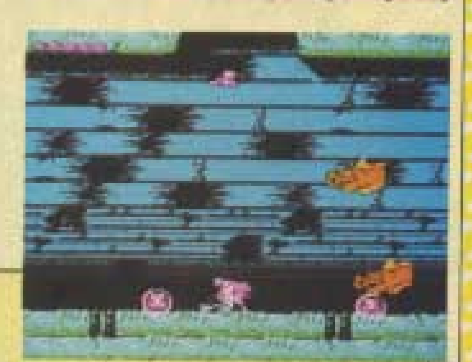




FOTOS: ROBERTO MARQUES







Sunken Ship (Navio Naufragado)

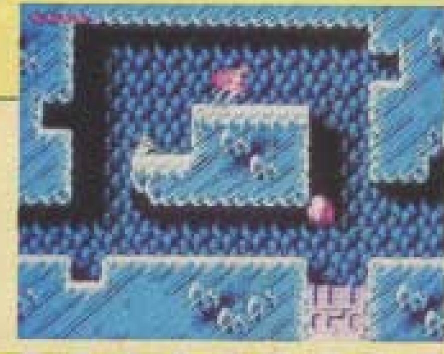
Agora dentro de um navio afundado, não esqueça de abanar o rabo de Ariel na areia: mais energia e bônus aparecerão. No local da foto, você deve derrubar o barril sobre o baú. Movimentando a pedra você também consegue abrir os baús de bônus.

Duas terríveis moréias são seus inimigos nesta fase. Acabe com elas envolvendo em bolhas os caranguejos que estão no fundo do mar e atirando-as nas cabeças das moréias pelo menos quatro vezes. Pronto, você conseguiu derrotá-las!

Sea of Ice (Mar de Gelo)

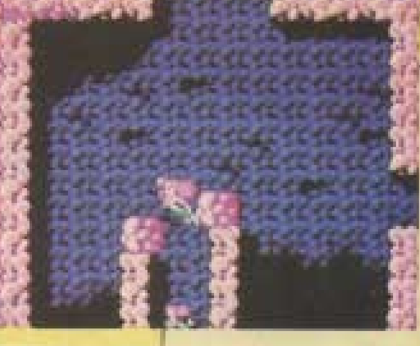
Ariel continua atrás dos baús no mar de gelo. Lembre sempre de atirar nos buracos da parede. O inimigo da fase é uma morsa que está sobre os icebergs. O melhor jeito para destruí-la é encostar na parede e pegar a concha. Acerte-a com esta concha quatro vezes.







THE LITTLE MERMAID



Undersea Volcand (Vulcão Submerso)

Nesta quarta fase tome cuidado com as explosões do vulcão, que podem acabar com a sereia. Nos bancos de areia os bônus continuam a aparecer. A pequena sereia, no local da foto, dá uma vida.

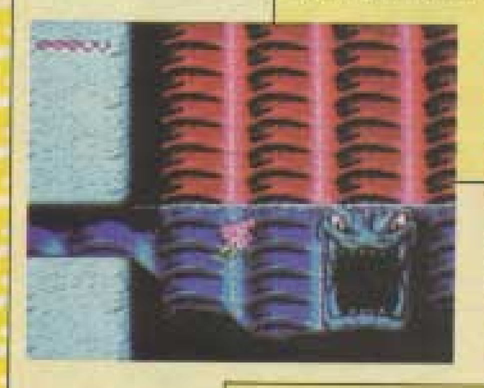
O inimigo da fase é um cavalo marinho. Fique na frente do primeiro canhão atirando. Com isso você prende em bolhas os peixes que sairão dele. Agora é só se concentrar em acabar com o bicho, acertando-o quatro vezes com os peixes que você aprisionou. Cuidado para não ser atingido por esses "peixes-tiro". É só sair da frente do canhão toda vez que não puder aprisioná-los.

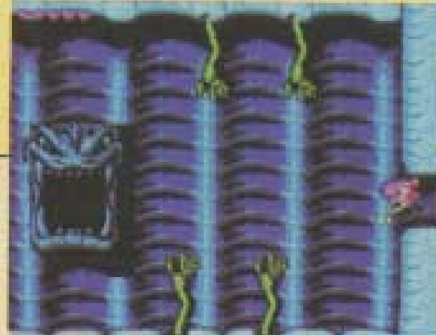




Ursula's Castle (Castelo de Ursula)

Esta é a última fase deste game. Ariel está dentro do castelo de sua inimiga Ursula. Entre na passagem da foto, que é a que tem os olhos piscando. A sereia sairá em outra tela, mas não vá para nenhuma outra passagem. Saia pela mesma que entrou, e volte a entrar e sair por mais duas vezes nesta mesma passagem. Entrar na porta errada pode significar a volta ao início da fase. Quando sair pela terceira vez (foto), você já estará na última parte do castelo para enfrentar Ursula. Pronto, você encontrou a monstra. Agora é só aprisionar seu exército de peixes em bolhas e acertar seu queixo seguidas vezes. Muito cuidado para não encostar nestes peixes se eles não estiverem aprisionados.











Confronto final

O combate ainda não acabou. Após derrotar Ursula pela primeira vez, ela voltará ainda mais forte. Reserve todas as suas forças para derrotá-la. Aqui, um pouco de habilidade vai ser necessária: você deve aprisionar os peixes e atirá-los sobre a cabeça da feiticeira. Mas cuidado com a forte corrente: ela tentará atrapalhar a sua missão de destruir Ursula, pois a sereia será arrastada e não conseguirá atirar os peixes. É só ter cuidado. Pronto, você conseguiu ajudar Ariel a se tornar humana e a casar com o príncipe Eric!



STORE GAME



Master S



JÁ VEM COM O JOGO ALEX KIDI
PISTOLA LIGHT PHA

Agora na compra de um Master System II você ganl
joga com muito mais precisão os emocionantes jog
essa promoçãc

SEGA



ystem®II.*



NA MEMÓRIA E AGORA DÁ UMA SER DE PRESENTE.

uma Pistola Light Phaser de presente. Assim você de tiro do Master System. Mas seja rápido, porque por tempo limitado.

TEC TOY

WHERE'S WALDO?

WHERE'S WALDO?



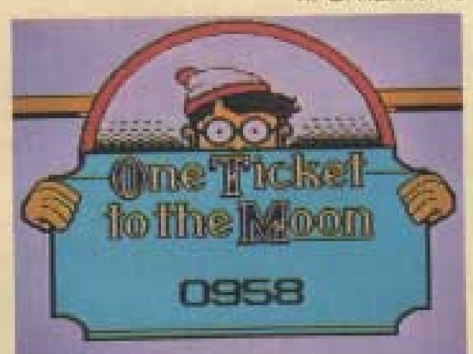


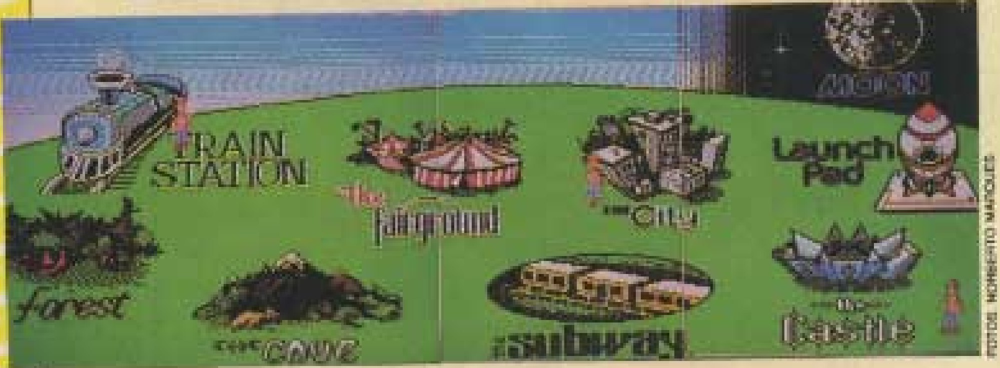
DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Raciocínio

O personagem Waldo é conhecido no Brasil com o nome Wally, e faz bastante sucesso devido aos livros "Onde está Wally?", já na terceira versão. Agora você pode arrasar tentando encontrar Waldo (ou Wally) em um cartucho de videogame para as crianças. O seu objetivo neste jogo é ajudar o garoto Waldo a alcançar a Lua. Mas para isso, o personagem tem de se aventurar numa estação de trem, numa floresta, numa caverna, num circo, na cidade grande, no metrô, num castelo e numa plataforma de lançamentos, para finalmente chegar ao satélite da Terra. O jogo é dividido em três níveis de dificuldade (fácil, médio e difícil), que determinarão o tamanho da tela. Na hora de procurar Waldo, lembre-se que ele está vestindo uma malha listrada, um gorro e calças compridas. Mas fique ligado! Ele pode tentar te enganar trocando as cores da roupa que está vestindo!







FOTOS: NORBERTO MARQUES

Comandos

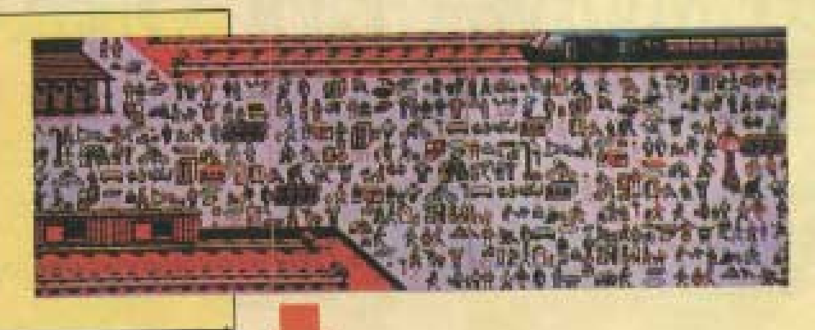
Direcional movimento da mira

Botão A encontra o Waldo e movimenta o metrô

Botão B Faz girar o bloco de caminhos para o qual está apontado o metrô

Estação de Trem

Você deve encontrar Waldo entre as pessoas que estão na estação. O tamanho da mira e o tempo para encontrar o garoto mudam de acordo com o nível de dificuldade. Cada vez que você acionar o botão **A** na hora errada, o seu tempo diminui. A cada nova partida, Waldo fica numa posição diferente. Por isso não adianta decorar!





Floresta

Waldo está perdido em algum lugar da floresta. Use a mira, atenção e rapidez para encontrá-lo.

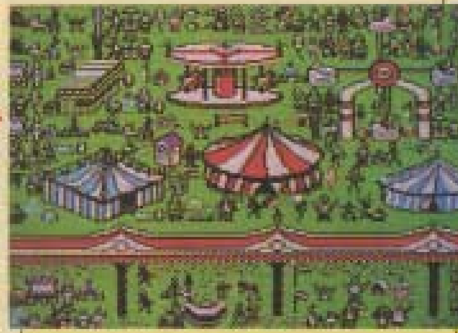
Caverna

Nesta fase você tem de encontrar Waldo numa caverna escura. Mas não é fácil! O garoto não pára de se mexer. Quando você conseguir achá-lo, as luzes acenderão. Não chegue perto da ampulheta: ela faz você perder tempo. Vá direto ao encontro da mira.





FOTOS NORBERTO MARQUES

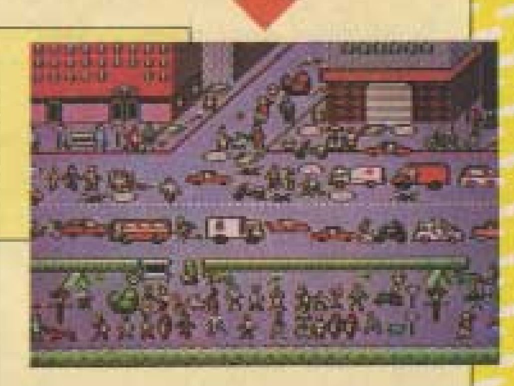


Circo

Aqui novamente você deve encontrar Waldo. Seja esperto e descubra o "esconderijo" do garoto.

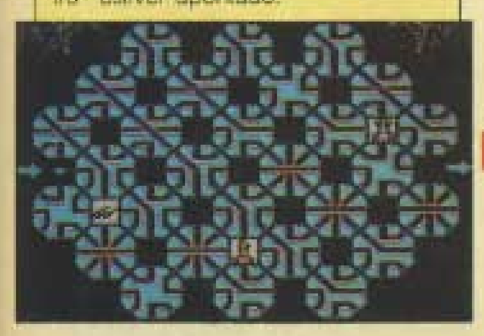
Cidade

Nas ruas da cidade grande Waldo pode estar dentro de um buraco, num carro ou até mesmo passeando nas ruas laterais. Preste muita atenção para encontrar nosso herói.



Metrô

O metrô é como um labirinto. Nesta fase você deve ajudar Waldo a encontrar seus óculos para conseguir alcançar a saída. Cuidado! Não deixe o mago White Beard te pegar, ele suga seu tempo até o "game over". Se isso acontecer, fuja rapidamente para não deixar seu tempo acabar. Apertando o botão **B** é possível mudar os caminhos do labirinto para os quais o seu "metrô" estiver apontado.



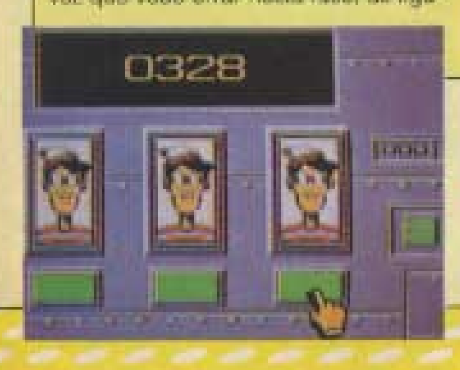


Castelo

Agora você tem de encontrar Waldo em um dos dois andares do castelo. Sua missão é complicada. Neste castelo os jardins são grandes e os visitantes são muitos.

Estação Espacial

Esta fase é como um jogo de caça-níqueis. Aperte o botão **A** assim que o rosto do garoto passar pelo visor. O melhor é tentar a segunda janela antes: ela gira com maior velocidade. Cada vez que você errar nesta fase, as figuras giram mais rápido e o jogo fica mais difícil. Quando o rosto de Waldo aparecer nas três janelas, o foguete partirá da estação espacial rumo a Lua. Boa viagem!









NINTENDO WORLD CUP



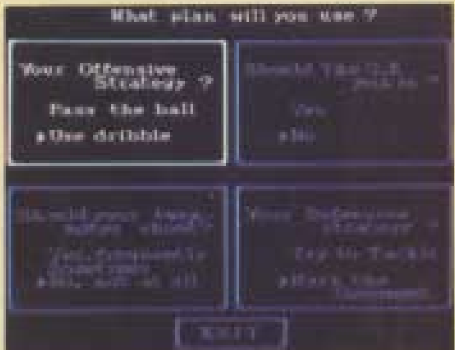
TIPO: Esporte

Nintendo World Cup simula um jogo de futebol, mas com regras muito especiais. Neste game não existem faltas e vale tudo para "roubar" a bola do adversário. E, apesar de os gráficos não serem tão bonitos como os de outros jogos de futebol para Nintendo, ele é muito divertido para jogar. Isso porque existem vários truques e jogadas infalíveis — cada time tem a sua "tática" especial para tentar derrotar o adversário.

No começo do game, você pode optar entre jogar com o computador ou um amigo. Este jogo também permite a escolha de que país você representará: são 13 as opções. Além dos países, você também escolhe as características do time: se ofensivo, se bom no toque de bola ou no drible, entre outras particularidades.

Choose your team.

U.S.A. ENGLAND
HOLLAND SPAIN
JAPAN BRAZIL
FRANCE W.GERMANY
CAMEROON ARGENTINA
RUSSIA ITALY
MEXICO





O jogo

O condicionamento físico dos atletas é ótimo. Tanto que eles podem correr o campo inteiro sem se cansar. Mas cuidado, pois no segundo tempo seus jogadores poderão "pregar". E a eficiência de seu time vai diminuir. Aproveite para usar as táticas especiais no início e garantir uma boa vantagem no placar. Vamos a elas!



Supercabeçadas

Para dar cabeçadas acione o direcional para direita e aperte os botões **A** e **B** simultaneamente. Agora é só experimentar o jogo e descobrir as manhas de cada time.

Chutes com efeito

Para dar chutes com efeito é só apertar o botão **B** duas vezes com o direcional acionado para direita. É batata!







Bicicleta

A bicicleta é a técnica mais forte contra o time inimigo, basta virar o jogador para o lado contrário ao gol adversário e apertar os botões **A** e **B**.

ADVENTURE ISLAND II









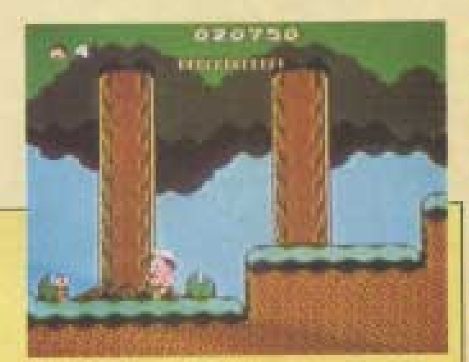
DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

O pequeno Higgins está de volta e desta vez ele tem de resgatar a princesa Leiani na Ilha da Aventura. Logo na primeira ilha ele consegue reaver a moça, mas sua irmã gêmea, Tina, também cai nas garras do inimigo. Para recapturá-la, você tem de ajudar Higgins a enfrentar oito poderosos inimigos em oito diferentes ilhas. Cada ilha está dividida em regiões (estágios). Ao final de cada uma, você pode escolher um ovo, e ganhar pontos (de 100 até 2 mil) ou ainda uma vida. Confira agora as principais dicas do jogo.



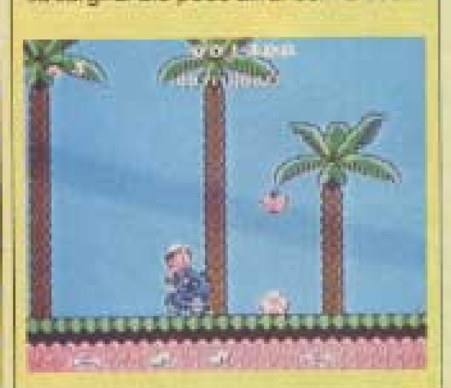


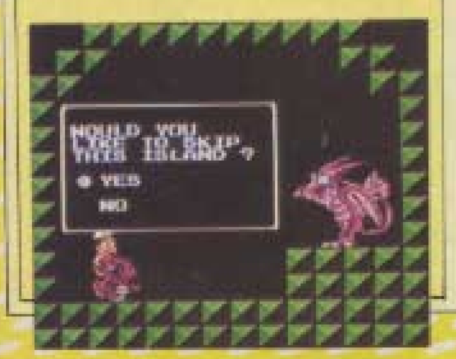


Dicas

Andando na primeira ilha, Higgins deve ir apanhando todas as frutas que atravessam seu caminho. Destruindo o segundo ovo, um skate surgirá. A ajuda do Dragão Azul também não deve ser dispensada, ele pode facilitar esta primeira etapa, dando rabadas nos inimigos.

Perto das montanhas, não tenha pena das abelhas e lagartas. Se você pegar a carta de espadas, o Dragão Rosa surgirá. Ele pode atirar com a boca.





A chave secreta

No meio da Floresta, ainda na primeira fase, os corvos e caramujos também serão obstáculos, que Higgins conseguirá driblar facilmente. Preste atenção ao local da foto: aqui há um ovo secreto e dentro deste ovo, uma chave. Com ela, o pequeno herói conseguirá passar para a próxima fase, sem precisar derrotar o inimigo.

Agora em Lake Island, já na segunda fase, Higgins poderá contar com uma machadinha para ajudá-lo. Não deixe de apanhar o primeiro ovo na floresta: ele esconde um skate. Já no lugar da foto, o ovo contém uma chave. Pegue-a e nosso herói vai conseguir brincar nas nuvens e trazer mais pontos pra terra.

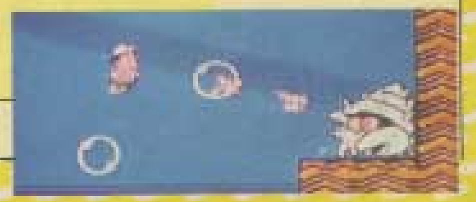


Vida extra

Com a ajuda do Dragão Vermelho, cuspa fogo no ovo da primeira árvore e uma vida extra aparecerá. A carta de ouros fará surgir um Elasmosaurus nadador, muito útil na lagoa. De volta à floresta, não esqueça de apanhar o frango, recheado de pontos, no alto da árvore.

Uma ostra gigante é o grande inimigo desta segunda fase. Para acabar com ela, atire em seu olho quando a monstra abrir a concha. Mas, cuidado para não encostar nas bolhas.







BOXING



TIPO: Esporte

Neste emocionante jogo que simula uma luta de boxe, o seu objetivo é conseguir vencer seis inimigos (The Champ, Mike Mauler, Lefty O'Hook, Johnny Jab, Tokyo Thunder e Lightning Lou) e se tornar um esportista famoso. Mas sua missão não é fácil. Todos os adversários são fortes e estão com um bom preparo físico. Cuidado: você tem apenas 3 minutos para levá-los a nocaute.



VOLLEYBALL






DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Esporte

No game Volleyball, os times do Brasil, Estados Unidos, Japão e Itália, estão disputando o torneio na praia de Malibu. Você pode jogar com um amigo. Para isso, você tem de ter um outro Game Boy e um cabo especial (que vem com o console) para interligá-los.

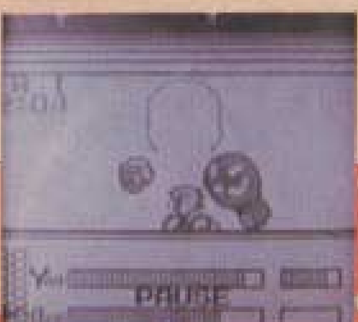
Estratégia

Você pode escolher entre três tipos de socos: straight (direto), uppercut (gancho) e hook (cruzado). A força também pode ser controlada. A primeira opção são socos, a segunda é velocidade e a terceira, a vida. O melhor é deixar o soco com energia máxima e os três pontos que sobrarem, colocar na vida.



Luta

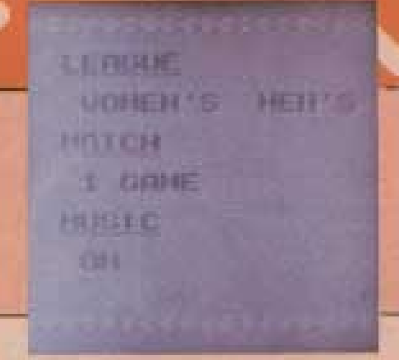
Quando o inimigo se aproxima, a cena se amplia e você só pode ver seus braços e o inimigo na sua frente. Com o direcional para baixo, você se protege. O melhor jeito de levar o inimigo ao nocaute é distribuir socos alternando os dois braços. O juiz conta até dez. Se o seu adversário não levantar, a luta está ganha.



Comandos

Botão A: saque (aperte duas vezes)
Botão B: pulos
Direcional: movimento das duas pessoas do time.





Estratégia

Você pode escolher jogar com uma seleção masculina ou feminina. As regras são iguais as do jogo normal: três sets com 15 pontos cada um. Para dar manchete basta apertar o Botão **A** durante o desenrolar do jogo. Já para dar cortadas é só apertar o Botão **B**, seguido do Botão **A**. Mas não esqueça: nunca passe a bola direto e procure sempre dar os três toques.

FOTOS: NORBERTO MARQUES









PIPE DREAM



TIPO: Raciocínio

Neste interessante game seu objetivo é montar o sistema hidráulico de um edifício. Mas há um problema: a água ameaça invadir o prédio antes de você conseguir acabar as instalações. Você pode jogar este game contra um amigo, desde que haja um outro Game Boy interligado. O nível de dificuldade do jogo pode ser escolhido de 1 a 5.





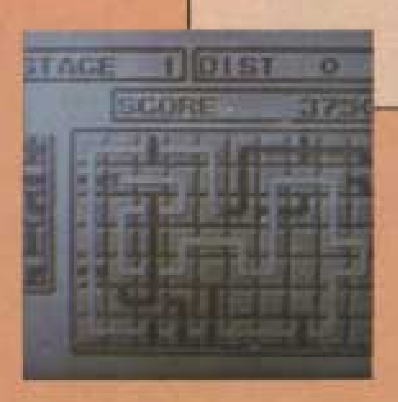


Estratégia

Neste game o mais importante é a rapidez. Você inicia a instalação do encanamento poucos segundos antes de a água começar a entrar. No canto esquerdo da tela aparecem os próximos pedaços do cano que você vai colocar. Quando dois canos se cruzam, o jogador recebe um bônus adicional.

Cada vez que um pedaço de cano é colocado em lugar errado, o jogador ainda tem a chance de consertar o problema. Para isso, basta sobrepor a peça certa no lugar da errada. Porém, toda vez que isso acontecer o jogador perde pontos.

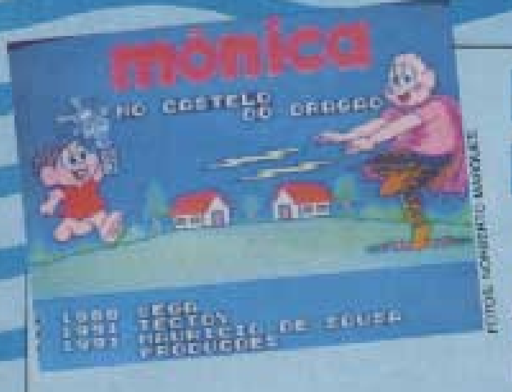
Nas fases mais avançadas, túnis e válvulas vão atrapalhar o trabalho do encanador. Toda vez que você ouvir um som diferente é sinal que a próxima fase já está garantida.



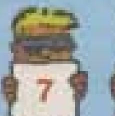




GAME SHOPPING



MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO






DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
7	8	7	8

TIPO: Aventura

LANÇA

Mônica, a simpática baixinha-dentuça dos gibis, invade agora o mundo dos videogames. Nesta primeira aventura, a garota tem de salvar o mundo das garras do Capitão Feio, o Mestre dos Bueiros, que deseja conquistar o universo para deixá-lo sujo e poluído. Mas o desafio não é fácil! O Capitão Feio não é bobo e reuniu um exército de monstros para ajudá-lo no ataque. De quebra, o braço direito do malvado é um dragão Cospe Fogo.

Para vencer os inimigos, Mônica conta com seu coelhinho Sansão. Os amigos também poderão ajudar a heroína, vendendo armas e passando informações. Se fracassar, Mônica se transformará num monstro de sujeira.

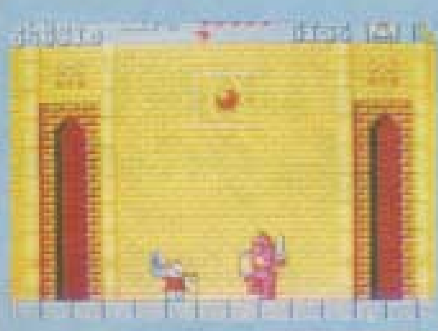
Todo o cenário, movimentos e animações dos personagens deste primeiro game produzido no Brasil foram criados pelos Estúdios Maurício de Souza. Já os trabalhos de produção e programação do cartucho ficaram por conta da Tec Toy.

Mônica conta com várias armas para derrotar seus inimigos, mas a mais poderosa de todas elas é o seu coelhinho Sansão.



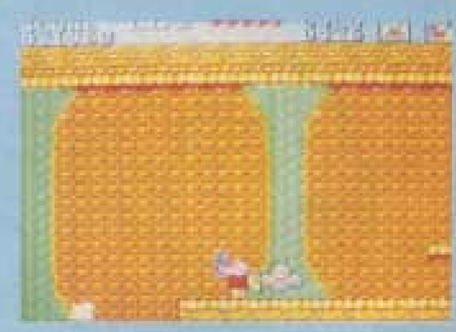






Os Doze Rounds do jogo

O exército do Capitão Feio vai atacar Mônica em 12 lugares diferentes. Cada um desses lugares tem cenários, adversários, armadilhas e tesouros incríveis. Você vai precisar de muita coragem e determinação para ajudar nossa amiga!





1) Reino do Capitão Feio
2) Vale dos monstros
3) Castelo do Conde Malvado
4) Cidade dos pântanos
5) Deserto de Fogo
6) Pirâmide do Duque Armadura
7) Ilha dos Ratos
8) Vila dos Cactos
9) Cidade flutuante
10) Castelo de gelo
11) Reino submarino do Rei Sapo
12) Labirinto sem fim

MENTOS

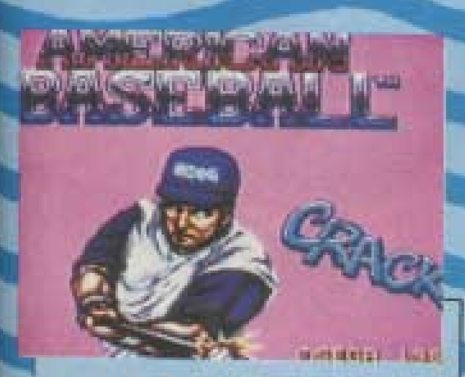




STRIDER

TIPO: Aventura

A aventura se passa no século XXI. Nesta época a Terra passa a sofrer diversos ataques de estranhas criaturas. Sabe-se, um pouco depois, que o responsável pela invasão é o terrível Dr. Meio: um bandido que vive em uma estação orbital entre a Terra e a Lua. Hiryu, um Strider (Super-Guerreiro), terá como missão expulsar os diabólicos mutantes e enfrentar o próprio Dr. Meio no final.



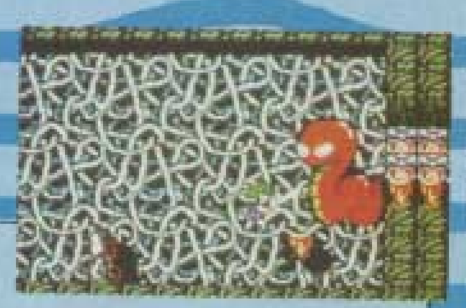
AMERICAN BASEBALL

TIPO: Esporte

American Baseball é um jogo para aficionados por baseball, que exige um certo conhecimento das regras deste esporte. O jogador começa o game escolhendo um dos 26 times da liga americana, com o qual entrará em campo. A partir deste momento, se revesará com o outro time no ataque e na defesa. O game tem bons gráficos e cenas muito interessantes.







GOLVELLIUS

TIPO: Aventura

O reino de Aleid era próspero e feliz, mas um grande problema o atingiu: a falta de água. O reino vizinho poderia ajudar, se não fosse governado pelo terrível Golvellius. Para piorar as coisas, a princesa Rena é sequestrada pelo vilão. O único guerreiro no reino que tem poder para enfrentar Golvellius é Kelesis, que você deve ajudar a trazer a princesa a salvo para casa.



ULTIMA IV

TIPO: RPG

Lord British, um nobre do reino da Britânia, deseja apagar a péssima reputação da família deixada por seus antecessores. Para isto deverá se transformar em um homem santo, fazendo peregrinações e conversando com todas as pessoas que encontrar. A estratégia para este RPG está em anotar todas as informações que o Lord conseguir.

INDIANA JONES and the LAST CRUSADE
HIGH SCORE TABLE

INDIANA JONES E A ÚLTIMA CRUZADA

TIPO: Aventura

Indiana Jones, um dos mais famosos aventureiros de todos os tempos tem uma missão incrível para cumprir. Recuperar o Santo Graal, perdido há muitos anos. Além disso Indy terá que lutar contra nazistas ferozes e por fim salvar seu pai, mortalmente ferido, com o próprio Graal. O jogo tem seis cenários diferentes e o herói — lógico — conta com seu fiel chicote para derrotar seus inimigos.

LANÇAMENTOS

MASTER SYSTEM



BASKETBALL NIGHTMARE

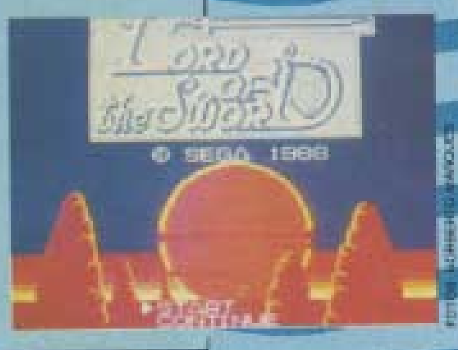
TIPO: Esporte

Neste jogo você será o capitão de um time colegial de basquete. Depois do treino, quando todos já estão dormindo, alguém bate na sua janela convidando seu time para um jogo noturno. Sem saber se está sonhando ou não, o capitão aceita o desafio. Prepare-se, pois os jogos serão muito difíceis para um time de colegiais.

LORD OF THE SWORD

TIPO: Aventura

O Reino de Baljinnya foi atacado por quatro criaturas malignas que mataram o rei. O intuito destes bandidos é ressuscitar o poderoso demônio Lord Ra Goan. Para deter a instalação do Reino do Mal, você deverá ajudar o Guerreiro do Norte a cumprir três tarefas: encontrar a Árvore de Marill, subjugar o Gnomo do Vale Balala e destruir a estátua do Mal.



SEGA CHESS

TIPO: Estratégia

Sega Chess é uma versão eletrônica de um dos mais antigos jogos inventados pelo ser humano: o xadrez. O game permite que se use os óculos 3D, dando uma incrível noção de profundidade. As dicas são simples: use as sugestões dadas pelo computador sempre que estiver em dificuldades. E, se mesmo assim você estiver perdendo feio, é só trocar de lugar com o computador.



CITY GAME



MISTER GAME

EM

SÃO PAULO E CAMPINAS

• ALUGUEL DE CARTUCHOS
Os melhores e mais variados títulos

• COMPRA VENDA E TROCA
De video game, acessórios e computadores PC e MSX

• ASSESSORIA
Distribuição de cartuchos e acessórios p/ locadoras em todo o Brasil

TRANSCODIFICAMOS E DESTRAVAMOS O SEU VIDEO GAME

Atenção!
Despachamos para todo o Brasil

• ENDEREÇOS:

SÃO PAULO
Av. Eng: Heitor Antonio Eiras Garcia, 880 - CEP 05588
Tel.: (011) 819-0419

CAMPINAS
R. Carlos Guimarães, 35
Cambuí - CEP 13023
Tel.: (0192) 53-6778

VALE LOCAÇÃO
Traga este recorte e ganhe uma locação.
Válido p/ não sócios

TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

MASTER SYSTEM
NINTENDO
MEGA DRIVE
ATARI - GENESIS
BIT SYSTEM
PHANTON
DYNAVISION II
TOP GAME

• Assistência Técnica especializada em Video
• Game de todos os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas, etc.
• Transcodificamos Super Famicon/Super Nes/ em 4 horas Garantia de 1 ano.
• Transcodificamos Neo Geo Turbo Grafx/PC Engine/ em 24 horas - Garantia de 1 ano.
• Modificamos modulo RF do Super Famicom/Super NES, para entrar em Canal 3.
• Transcodificamos Nintendo americano e japones em 2 horas. Garantia 1 ano.
• Transcodificamos Megadrive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano.
• Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo.
• Modificamos módulo de RF do Nintendo japones para entrar em canal 3.
• Temos modulador de RF para Megadrive japonês.
• Temos transcoder externo para video games

• AUTORIZADO DYNACOM

R. Sta. Efigênia, 295
1º andar - conj. 115
CEP 01207 - S.P.

Atendemos todo Brasil via Sedex

FONES: (011) 222-1471
(011) 222-9083

REPRESENTANTE BRASÍLIA
Speedvideo Auto Som Ltda.
CNB 14 Lote 05 Loja 7
Taguatinga - DF
FONE: (061) 351-2949



O PARAISO DOS VIDEO GAMES NO SHOPPING

CARTUCHOS NINTENDO
ROCKETEER
AFTER BURNER
CAÇADA AO OUTUBRO VERMELHO
S.C.A.T.
KID ICAROS
SIMPSONS
DOUBLE DRAGON III
NINJA GAIDEN III
BATTLETOADS
JACKY CHEN
SUPER DINAMO
DUCK TALES
TICO TECO
YO! NOID
TARTARUGA NINJA II

CARTUCHOS GAME GEAR
GP MÔNACO
WONDER BOY
SHAPES AND COLUMNS
PSYCHO WORLD
G. LOC

CARTUCHOS MASTER SYSTEM
CAPTAIN SILVER
SUPER VOLEY
ALEX KIDD RIGHT WORLD
WORLD GAMES
AERIAL ASSAULT
RASTAN
GAIN GROUND
PSYCHIC WORLD
DANAN
PHANTASY STAR
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
MOON WALKER
E SWAT
AFTER BURNER
GOLDEN AXE
GHOULS'N GHOSTS
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
SUPER FUTEBOL I E II
R.C. GRAND PRIX
SUPER MONACO GP

CARTUCHOS MEGA DRIVE
SONIC
DYNAMITE DUKE
SPIDERMAN
FORGOTTEN WORLDS
MYSTIC DEFENDE
CASTLE OF ILLUSION (MICKEY)
SUPER MONACO GP
AFTER BURNER
ARNOLD PALMER GOLF
CYBERBALL
SUPER LEAGUE BASEBALL
MOONWALKER
LAST BATTLE

CONSOLES E ACESSÓRIOS
MEGA DRIVE — DYNAVISION III
MASTER SYSTEM — GAME GEAR
PHANTON SYSTEM — MINI GAMES
SUPER CHARGER — TRANSCODERS

JOYSTICKS/ADAPTADORES
CABOS E FONTES P/ VIDEOGAME

DESPACHAMOS P/TODO O BRASIL VIA SEDEX.

NÃO SOMOS LOCADORA.

TECH VIDEO

SHOPPING CENTER IBIRAPUERA
PISO JURUPIS - LOJA 15-B
TEL.: (011) 543-7403/542-2584

SHOPPING ARICANDUVA
LOJA 127
TEL.: (011) 271-8062



ZILLION

7	7	6	7
DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura



FOTOS: NORBERTO NAPOLES

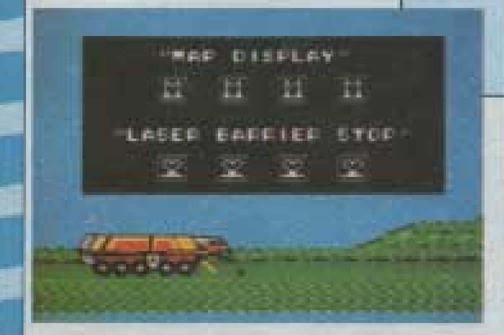


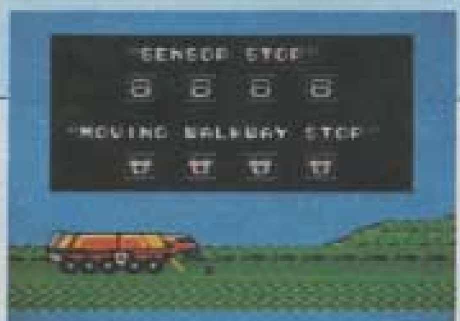
Baseado no desenho animado japonês de mesmo título, este jogo tem uma única fase: um labirinto. JJ, um adolescente guerreiro, deve destruir o computador central de uma base alienígena. Para completar sua missão o herói deverá libertar dois amigos, conseguir cinco disquetes azuis e um cartão vermelho, eles estão espalhados por vários departamentos da base. Com estes itens JJ poderá destruir o computador e enfrentar o inimigo final. Mas o jogo não acaba com o fim da missão. Como se não bastasse, o guerreiro da pistola Zillion, a arma mais poderosa do universo, deverá sair deste labirinto antes que tudo vá pelos ares.

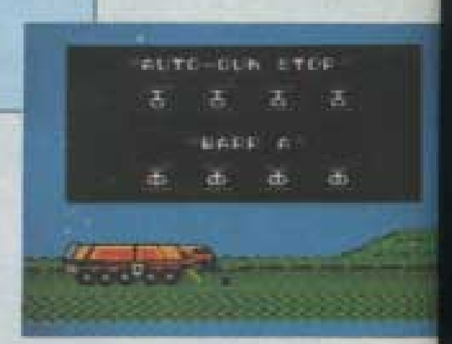
O botão **select** permite escolher com qual dos guerreiros você poderá jogar.

Para jogar melhor e sem grandes preocupações faça um mapa num papel a parte, assinalando os lugares por onde passou. Isto evitará muitos problemas na hora de sair.

No começo, memorize ou anote as palavras-chave com as quais você impedirá lasers de atacarem, desligará choques elétricos e voltará à Nave-Mãe para recobrar as energias.

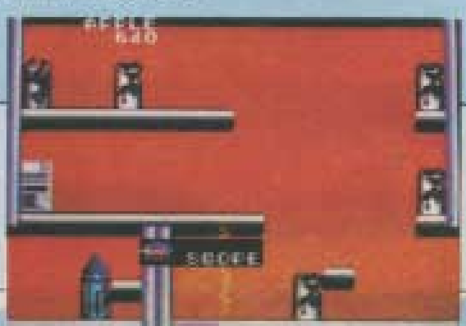




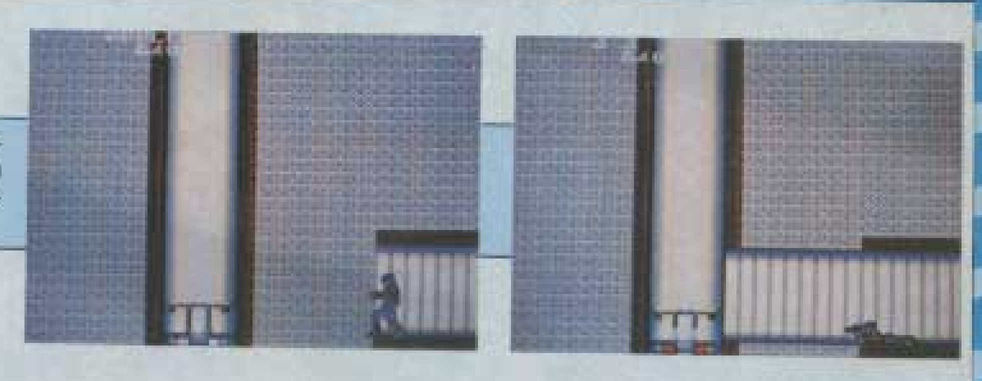


Já no labirinto, JJ terá que destruir silos metálicos para conseguir as palavras-chave com as quais abrirá as portas dos labirintos. Estes silos escondem também armas mais potentes, óculos que desvendam armadilhas e restauradores de energia.

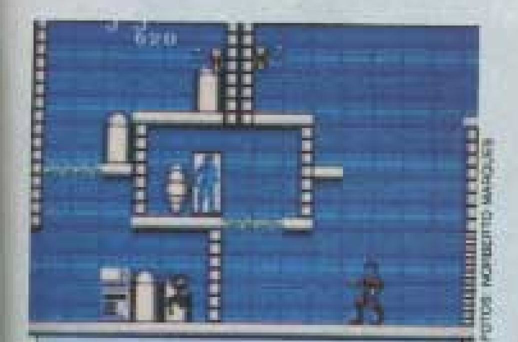








O jogo tem algumas passagens secretas, JJ deve se abaixar e atirar sem parar na parede do local da foto. Depois disto ela se abrirá.

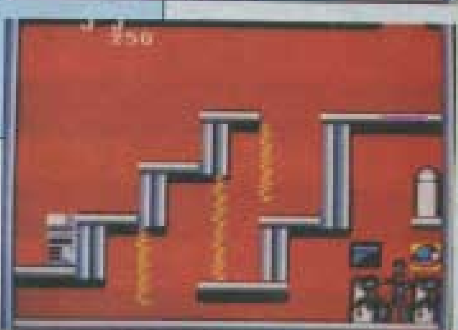


FOTOS NORBERTO MARQUES

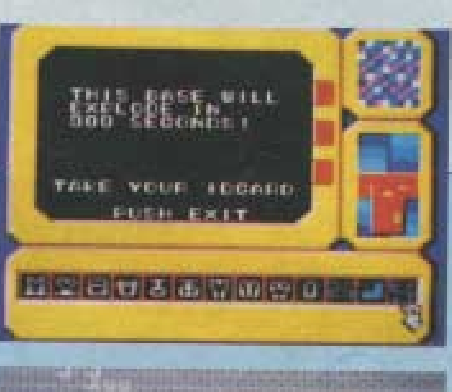


Salve Apple primeiro. Ela está congelada em uma sala vermelha (foto). A amiga de JJ tem o poder de saltar mais alto, mas sua pistola é um pouco mais fraca. Alguns silos são mais resistentes que outros, portanto só poderão ser destruídos com a pistola Zillion.





Champ, seu último amigo preso, está na sala azul (foto). Cuidado, pois ele é frágil ainda e não pode cumprir missões "de peso".



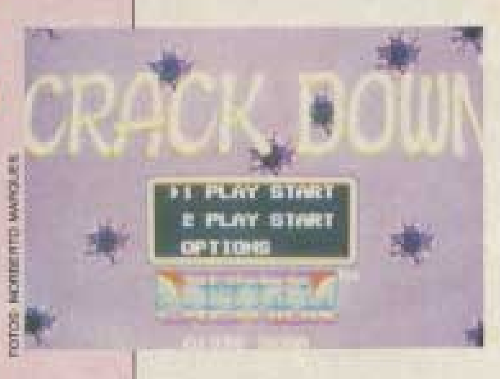


Quando JJ estiver bem perto do computador central, as portas se abrirão duas a duas. Escolha a melhor passagem de acordo com o seu mapa evitando os locais por onde já passou. Agora, de posse dos disquetes, vá até o computador e comece a destruição. A última mensagem a aparecer na tela da máquina é que você tem 300 segundos para sair. Mas antes JJ deverá derrotar o inimigo final. Feito isto corra!! Seu mapa o ajudará.





LANÇAMENTOS



FOTOS: NORBERTO MARQUES

CRACK DOWN

TIPO: Aventura

No começo do século XXI, o maléfico Mr. K. planeja dominar o mundo. Para isso, mantém um exército de andróides em seu poder. Sua missão é invadir a base de Mr. K e instalar bombas em locais estratégicos, escapando antes da detonação. Uma dica é se aproximar dos andróides pela diagonal, pois a maioria deles não pode atirar nesta direção.

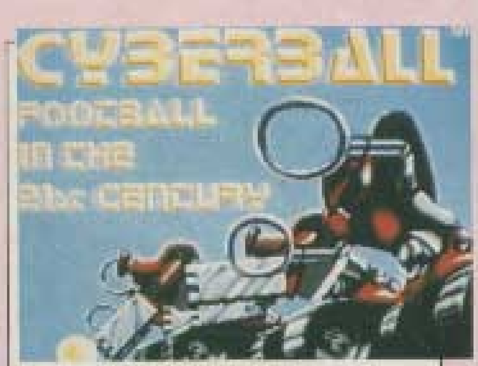


STRIDER

TIPO: Aventura

Na Europa do ano 2.048, Strider é um guerreiro de elite. Com sua espada de plasma, é o único que pode derrotar o poderoso ditador, que pretende dominar todo o continente europeu. O mais incrível neste game é a qualidade dos gráficos e dos efeitos sonoros: afinal, são 8 Megabits de memória. Vale a pena conhecer.





CYBERBALL

TIPO: Esporte

Em um futuro próximo os esportes violentos serão disputados por robôs. Este é o caso de Cyberball, o futebol americano disputado por máquinas. Só que a bola é uma bomba, e você não poderá demorar muito com ela, sob pena de "detonar" seu jogador. As muitas possibilidades deste game exigem muita astúcia, além de algum conhecimento das regras desse esporte norte-americano.



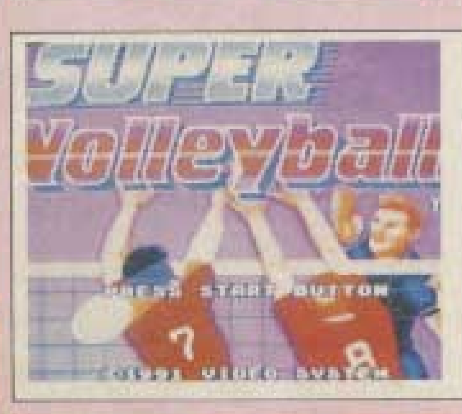




DICK TRACY

TIPO: Aventura

Exatamente como no filme, a cidade está tomada pelo crime organizado. Dick Tracy, o famoso detetive, tem um problema: acabar com os gângsters e prender o chefão, Big Boy Caprice. Você deve ajudá-lo, contando, para isso, com a ajuda do garoto Kid: ele enche seu medidor de energia quando estiver por perto.



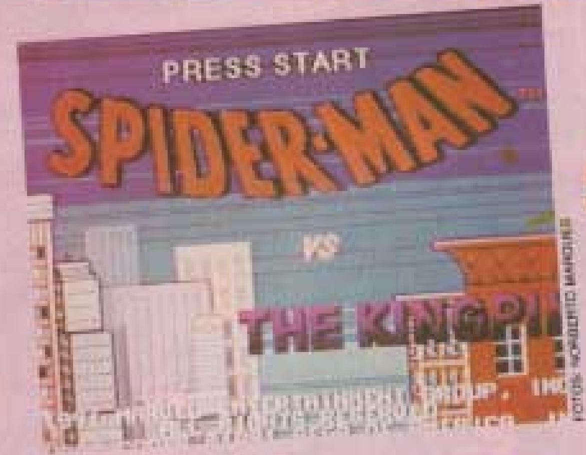
SUPER VOLLEYBALL

TIPO: Esporte

Super Volleyball é um sensacional jogo de vôlei, com gráficos e recursos incríveis. A vista da quadra é lateral, mas isso não chega a atrapalhar. Todas as jogadas, como os saques "viagem" e "jornada nas estrelas" e bloqueios incríveis podem ser realizadas. Confira!




A PLIMEILA AVENTULA DA MÔNICA ONDE NÃO É O CEBOLINHA QUE APANHA.
Master System®
"MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO" PARA O MASTER SYSTEM.
A coisa tá feia pro lado do Capitão Feio.
A Mônica não gostou nada nada da idéia dele de poluir o mundo com seu Dragão Cospe Fogo, e resolveu ensinar umas coisinhas pra ele com seu coelhinho Sansão. Ela até deixou o Cebolinha de lado, e partiu com tudo pra cima dele. Mas como todo vilão, ele espalhou um monte de obstáculos e inimigos pelo caminho da nossa baixinha (oops, desculpe Mônica). Além do coelhinho, ela vai encontrar muita ajuda pelo caminho, até um chuveiro para tomar banho após tanta sujeira. Venha ajudar Mônica a derrotar esse vilão no jogo "Mônica no Castelo do Dragão" para o Master System. Ele vai aplender que enflentar a Mônica não é blincadeila.
TEC TOY



FOTOS: NORBERTO MARQUES

SPIDER MAN



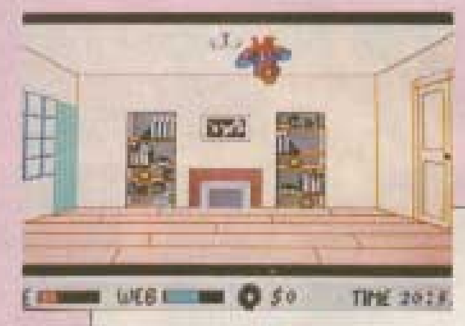
TIPO: Aventura

Nesta primeira aventura do Homem Aranha em cartuchos de Mega Drive, Peter Parker (seu nome verdadeiro) tem de salvar a cidade de Nova York das garras do poderoso Kingpin. O seu terrível plano é acabar com a reputação do Homem Aranha e ao mesmo tempo ameaçar a vida das pessoas da cidade com uma poderosa bomba-relógio. Para isso Kingpin responsabilizou o Homem Aranha pela bomba. O herói tem apenas 24 horas para desativar a bomba e capturar seu inimigo. Ajude o Homem Aranha a livrar a cidade deste vilão e provar sua inocência.

Comandos

Botão A — lança teias, forma escudo de teias, tira fotografia
Botão B — socos e chutes
Botão C — saltar e aderir em paredes

Direcional
Direita e Esquerda: movimenta o Homem Aranha
Cima: escalar superfícies
Baixo: descer e agachar



Dica

Às vezes o Homem Aranha precisa descansar em seu apartamento para recarregar as energias. Para isso selecione o símbolo Peter Parker na tela de opções e pressione o Botão **A**. Cuidado: não descanse demais! Seu tempo pode acabar.

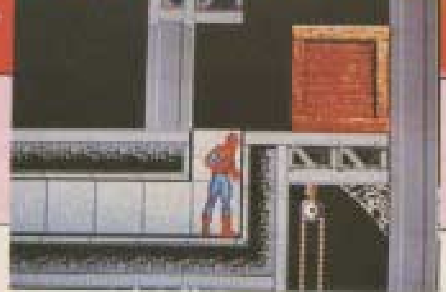


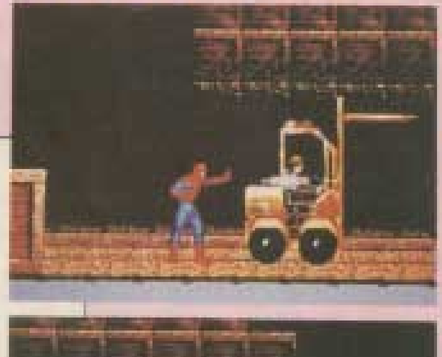
Início

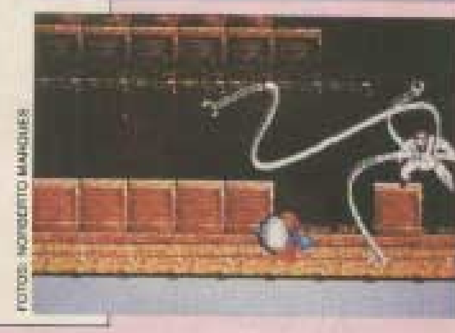
Spidey, como é mais conhecido o Homem Aranha, está na rua em frente ao jornal Daily Bugle alguns minutos depois de o dr. Octopus ter entrado. Ele também quer entrar no prédio mas não deseja ser visto. Para isso o Homem Aranha têm de lutar com o guarda na rua e salvar a velhina de um assalto. Só assim ele poderá entrar pela janela sem ser notado. Cuidado com as pessoas que estão nas janelas. Elas fazem o Homem Aranha voltar ao chão.











FOTOS: NORBERTO MARQUES

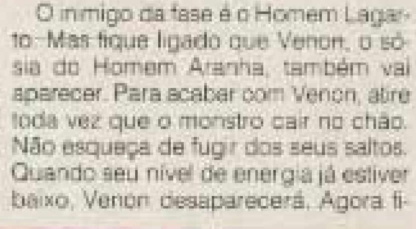
Fase 1

O Homem Aranha está em um depósito e os inimigos são muitos. Mas Spidey não terá problemas para dribiá-los. Basta distribuir chutes e socos à vontade. Guarde as teias para o inimigo final. Cuidado com o cachorro da foto. Ele não pode ser destruído e ainda por cima rouba energia do nosso herói. Apenas desvie dele.

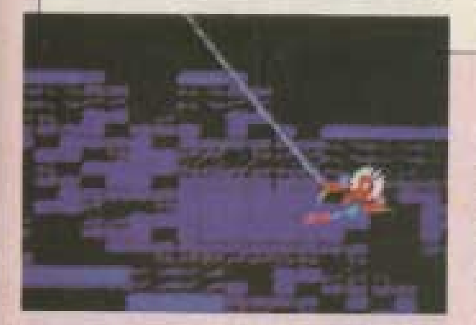
Preste atenção! A saída para o túnel está escondida no local da foto. Agora é só enfrentar o inimigo, um homem numa empilhadeira. Cuidado para não tocar na parte da frente da máquina. Acabe com ele atirando, mas só quando a empilhadeira estiver de costas. Não esqueça de tirar uma foto, você ganha US$ 50 para comprar mais teias. Entre na porta da direita para encontrar o inimigo final da fase, o dr. Octopus, um homem com tentáculos metálicos no lugar dos braços. Pegue o escudo de teias e vá ao seu encontro agachado. Dê vários socos em sua cara. Pronto, você acaba de vencê-lo!

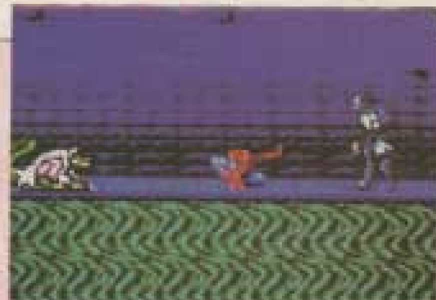
Fase 2

O Homem Aranha está andando num esgoto da cidade e todo o cuidado é pouco para não cair no lixo atômico e perder energia. O jeito mais fácil de se livrar de uma queda é pendurando-se nas teias, até chegar ao chefão. Não esqueça de tirar fotos dos seus inimigos, elas rendem dólares.



O inimigo da fase é o Homem Lagarto. Mas fique ligado que Venon, o sósia do Homem Aranha, também vai aparecer. Para acabar com Venon, atire toda vez que o monstro cair no chão. Não esqueça de fugir dos seus saltos. Quando seu nível de energia já estiver baixo, Venon desaparecerá. Agora fique esperto com o Homem Lagarto. Ele só levanta quando você levantar, neste momento acerte um tiro no monstro. Repita a ação seguidas vezes e acabe com ele. Lembre-se de tirar a foto antes do bicho cair. Você conseguiu conquistar a primeira chave para desativar a bomba-relógio!





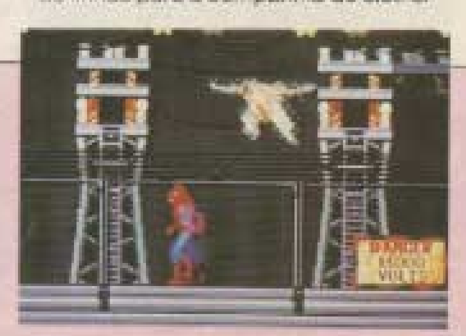


Fase 3

O Homem Aranha está agora numa usina elétrica. No local da foto pegue o recarregador de energia. Os bichos da luz podem ser atacados com tiros. Nesta fase Spidey pode chegar ao final somente andando pelos cipós. Mas preste atenção às descargas elétricas, elas diminuem a energia do nosso herói.

O inimigo final da fase é Electro, um homem que trabalhava como instalador de linhas para a companhia de eletricidade e foi atingido por um raio. Para destruí-lo fique nos pontos altos da tela e não pare de atirar. Só assim Electro não conseguirá atingir o Homem Aranha e você terá sua segunda chave. ▸







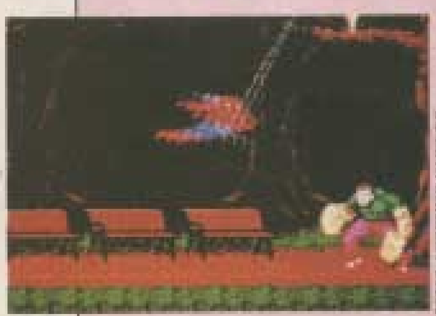
SPIDER MAN

Fase 4

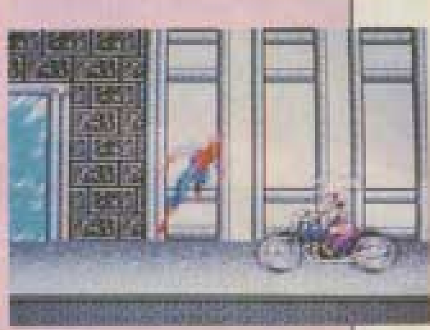
O Homem Aranha está andando no Central Park e várias cobras tentam atacé-lo. Para acabar com elas é só se agachar e distribuir chutes. Não esqueça de procurar as vidas pelo parque, elas ficam escondidas em cima das árvores. O primeiro adversário desta fase é um gorila. Para vencê-lo é só se manter agachado e atirar quando ele estiver longe. Cuidado com os socos do bicho. Quando o gorila pular, passe por baixo dele.

O inimigo final desta fase é o Homem Areia. Mas Venon também volta para atrapalhar ainda mais. Para conseguir acabar com o Homem Areia corra de volta para o início da fase, pelos cipós, e, quando chegar no hidrante, espere o monstro e chute. A água desintegrará o inimigo. Não se preocupe com Venon. Quando o Homem Areia desintegrar, ele fugirá. Mas não deixe Venon tocar no Homem Aranha: ele rouba energia. Parabéns, mais uma chave nas mãos!



FOTOS: NORBERTO MARQUES


Fase 5

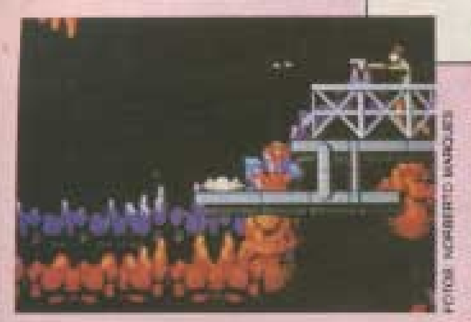
A violência ronda as ruas de Nova York e homens brigam no meio das ruas da cidade. Não esqueça de fotografar essa briga. Ela valerá mais US$ 50 para a compra de teias. Um motociclista tentará acabar com Spidey. Destrua-o quando ele estiver do lado direito do Homem Aranha. Para acabar com ele, é só atirar na sua cabeça e para escapar, pule por cima da moto.

Um dos inimigos mais terríveis desta fase é Hobgoblin. Fuja de suas bombas, desviando. Para acabar com ele tente prendê-lo na parede e atire. O inimigo final da fase é Venon que ataca novamente. Antes de ele aparecer na tela, no local da foto, corra para o prédio do meio. Quando o monstro chegar, vire para esquerda e atire sem parar. Fique sempre agachado e esperto. Venon vai ficar pulando de um lado para outro e você não pode parar de atirar! Sua quarta chave está garantida! Mas agora surge mais um problema: uma bela moça é raptada pelo inimigo.



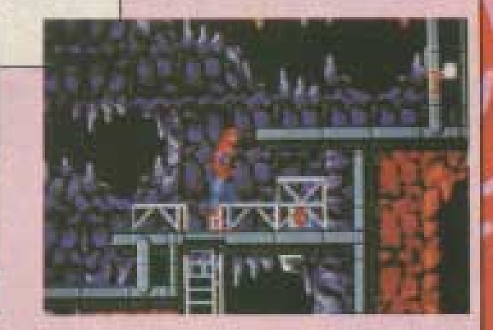
Fase 6

Agora numa caverna, morcegos e robôs vão incomodar o herói. Acabe com os robôs e atiradores a laser com chutes. Não esqueça de procurar os recarregadores de energia.



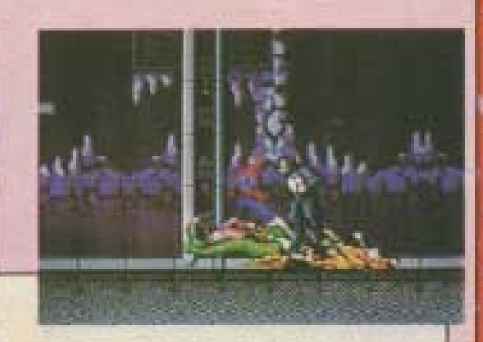
FOTOS: NORBERTO MARQUES











Fase 7

Nesta última fase, o Homem Aranha terá de enfrentar alguns inimigos novamente antes de chegar a Kingpin, o inimigo final do game. Para acabar com Electro, use a mesma tática da fase 3. Abaixe-se assim que sair do labirinto e atire sem parar. Fique ligado, logo abaixo está o Homem Lagarto. Destrua-o atirando abaixado. Agora é a vez de Hobgoblin. Elimine o monstro atirando teias. Todo cuidado é pouco para escapar de seus tiros. Venon é o último. Pule sempre por cima do monstro para acabar com ele e atire sem parar. Pronto, você conseguiu a quinta e última chave! Agora só falta desarmar a bomba para salvar a cidade do perigo. Para desarmá-la, aperte Pause para ver as chaves obtidas durante todo o jogo. A bomba vai ficar piscando cores. Ponha a cor de chave (usando o Select) que estiver aparecendo. Mas tome cuidado! Você tem de esperar a bomba parar de piscar rapidamente para colocar uma nova.

Para enfrentar Kingpin, o inimigo final deste game, o Homem Aranha tem de voltar ao labirinto. Mas uma surpresa: a moça capturada na fase 5 está sob seu poder e corre perigo de vida. Fique atirando na diagonal para cima para não deixá-la cair no caldeirão em chamas. Mas não esqueça de enfrentar Kingpin usando o escudo e chutando sua cabeça. Pule para fugir dos socos e para dar chutes. Pronto! Você ajudou o Homem Aranha a salvar a cidade, resgatar a moça e também a salvar sua reputação. Bom trabalho!









FOTOS: ROBERTO MARQUES

REVENGE OF DRANCON

Revenge of Drancon é a versão do game Wonder Boy, do Master System, para o Game Gear. E a missão de Tom, o herói, é a mesma: salvar sua namorada Tanya das garras dos Senhores da Floresta, vencendo todos os perigos da terra de Kokos. Para isso, aqui vão as principais dicas.



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

Comandos:

Direcional: movimenta Tom. Para que o Wonder Boy ande mais rápido pressione o botão para a diagonal superior direita ou esquerda.

Botão 1: arremessa o machado.

Botão 2: faz Tom saltar. Pressionado com o direcional para cima faz Wonder Boy pular mais alto. Isto também acontecerá quando os botões **1** e **2** forem pressionados simultaneamente.

Itens

Ovos: contém os seguintes itens:

Machado: quando é encontrado dá o poder de duas machadadas ao mesmo tempo.

Skate: aumenta a velocidade de Tom, mas ao subir no brinquedo o herói só descerá quando bater em algum inimigo.

Leite: reabastece as forças do Wonder Boy.

Anjo: este item deixa Tom invencível por algum tempo.

Ovos com pintas: itens inimigos, dentro deles existem "cortadores de vidas".

Letras: durante o jogo aparecerão letras que valem 1.000 pontos. Formando a palavra SEGA o jogador ganha o direito a mais um Continue. Com a pontuação de 20.000, 40.000 e 60.000 aparecerão mais oportunidades para Continue.

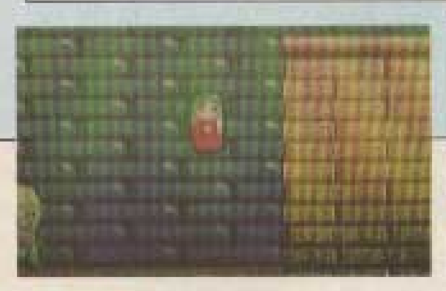
Boneca: dá pontos extras na rodada de bônus.

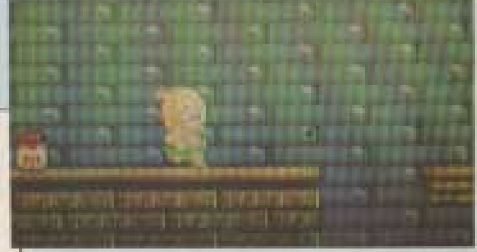
Plantinha: aparece no lugar da boneca. Cada uma vale 500 pontos.

Alimentos:

Maçã e Banana: 50 pontos
Tomate e Cenoura: 100 pontos
Melão: 200 pontos
Batata Frita: 500 pontos
Cogumelos: aumentam os pontos e a energia.







Estágio de Bonificação

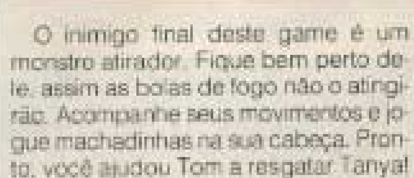
Em todas as rodadas existem determinados itens especiais (corações, plantinhas e bonecas) que levam Tom para um estágio de bônus. Neste estágio o garoto tem dois tipos de bonificação: bônus da rodada (ganha os pontos do medidor de energia) e bônus da boneca (aumenta a pontuação se o garoto pegar a boneca na rodada anterior).

Para selecionar a fase no começo do jogo aperte o direcional para baixo e Start.

O jogo tem nove fases com quatro rounds cada. Na terceira fase e primeiro round existe uma boneca escondida em uma pedra (foto), pegue-a. Muito cuidado na fase 6-3 (foto), o cenário está cheio de abismos e é necessário muita habilidade para passar por ela.

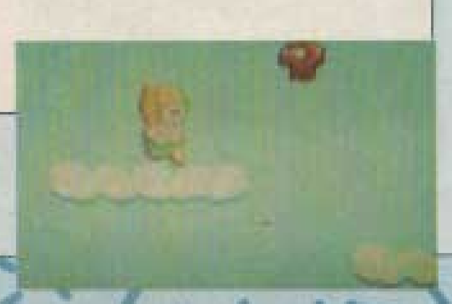


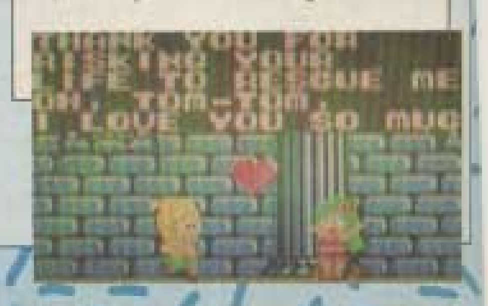
O inimigo final deste game é um monstro atirador. Fique bem perto dele, assim as bolas de fogo não o atingirão. Acompanhe seus movimentos e jogue machadinhas na sua cabeça. Pronto, você ajudou Tom a resgatar Tanya!



Na fase do deserto (4-3) pegue o limão, ele vale 200 pontos. Tome cuidado com os escorpiões, eles são muito rápidos. Nas nuvens dê grandes saltos e evite ficar sobre as nuvens móveis. No final das fases aparecerá uma flor da qual sairá um jacaré. Acabe com ele e retire uma carta. Esta dará muitos pontos a Tom.









BONK'S ADVENTURE



DIFICULDADE · GRÁFICOS · MÚSICA/EFEITOS · CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

Estamos há milhares de anos antes de Cristo. A Terra, nesta época, era o reino dos dinossauros, brontossauros, tiranossauros e outros ferozes e gigantescos animais. Foi nesta época que o malvado Drool raptou a princesa Za, mantendo-a prisioneira em seus domínios. Bonk, o herói, é um pequeno mas valente troglodita, que deve enfrentar todos estes perigos para salvar Za. Só que não há armas por perto, e Bonk não tem nada mais para lutar que não seja sua cabeça — dura, por sinal. Afinal, seus golpes são terríveis. Conheça melhor este fantástico game para o TurboGrafx-16, que faz o maior sucesso lá fora!

Movimentos do herói

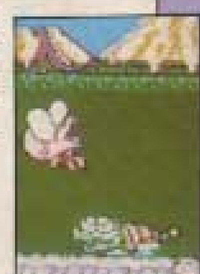


Bonk pode pular dando cambalhotas, acertando inimigos no ar...



...ou cair de cabeça. Este golpe é fatal para os inimigos. Pulando em uma planta carnívora, Bonk ganha itens...

Bonk pode ainda escalar encostas e rochas usando seus poderosos dentes.



Cuidado para não deixar Bonk ser atingido. Além do susto...

...a dor parece ser terrível!

O Jogo

A aventura de Bonk começa na selva. Nesse ambiente hostil, todos os animais representam perigos. Cuidado ainda com os rios de lava e vulcões.

Um pequeno truque logo na primeira fase: para encontrar a saída, basta dar uma "cabeçada" na cabeça deste terrível tiranossauro, e escapulir por dentro de sua boca!











Outro segredinho está no estágio **1-3**. No interior de uma caverna, estranhas cobras significam perigo. Evite-as. E, antes de entrar na boca que leva ao inimigo da fase, não deixe de pegar as duas vidas. Veja nas fotos!

▶



STORE GAME





HÁ 3 ANOS SE ESPECIALIZANDO EM VIDEO GAMES

MASTER · MEGA DRIVE SUPER FAMICOM · NEO GEO · CPUs PC GAME BOY · GAME GEAR NINTENDO

- **VENDAS** de videogames e cartuchos com preços e condições especiais
- **ALUGUÉIS** de consoles e de mais de 1500 títulos p/ você escolher à vontade
- **ASSISTÊNCIA TÉCNICA** própria p/ consertos e transcodificações

GAME-SALLON
VENHA JOGAR!

SANTO AMARO R. Eng. Agenor Machado, 154 (Atrás do Shopping Morumbi) **FONE: (011) 522-2542**

ITAIM BIBI R. Sta. Justina, 514 (Trav. R. Clodomiro Amazonas) **FONE: (011) 820-6588**



ALTA GAMES

A maior locadora e assistência técnica de videogames do sul do país.

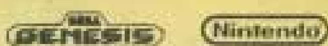
ALTA GAMES
R. dos Andradas, 943 Cj. 403 No Edifício do Cinema Cacique CEP 90020 - Porto Alegre - RS

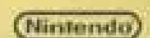
R. João Alfredo, 439 - CEP 90050 Porto Alegre - RS

Super Promoção Alta Games

A cada três locações você ganha um cupom para concorrer ao sorteio de um **Super Famicom**














Aqui Agora GAME SEL

CIUDAD DEL LESTE PARAGUAY

• Distribuidor de aparelhos e cartuchos originais.

MEGA DRIVE · SUPER NINTENDO · SEGA GENESIS · Super Famicom





GAME GEAR · Nintendo

LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM E.U.A. E JAPÃO.

SOMENTE APARELHOS E CARTUCHOS ORIGINAIS

• Você não precisa viajar aos E.U.A. para comprar novidades em games. Agora no Paraguay uma loja especializada com todos os lançamentos em aparelhos, cartuchos, e acessórios.
• Fornecemos orientação para locadora.
• Os melhores preços do mercado, Venha conferir!

Hijazi Shopping Center - Loja 340 - 3.º Piso Ciudad Del Leste - Fone/Fax: 0059 561 - 6.1335

• NOSSA LOJA ESTÁ LOCALIZADA NA MESMA GALERIA DO MUNDO DOS ELETRÔNICOS II.

BONK'S ADVENTURE

O inimigo desta fase é durão, mas também existe um jeito de derrotá-lo rapidinho. Basta pular sobre sua cabeça e ficar dando cabeçadas, rapidamente. Ele não resistirá.



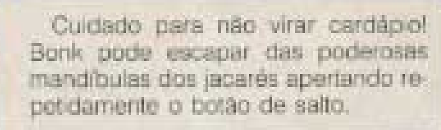




A cachoeira da segunda fase será um desafio interessante. Se Bonk cair, não se desespere. Ele consegue subir "mordendo" a encosta por onde desce a água. Mais adiante, em **2-5**, Bonk pode atingir a outra plataforma mordendo o cipó para se pendurar.







Cuidado para não virar cardápio! Bonk pode escapar das poderosas mandíbulas dos jacarés apertando repetidamente o botão de salto.

A estratégia para derrotar inimigos você já conhece: basta acertá-los com cabeçadas. E, lógico, escapar de suas investidas com habilidade. Demais, não?







Há muitas passagens secretas, que levam a estágio de bônus. Como estas, das fases **3-1** e **3-5**. Bonk deve escalar a parede em menos de 10 segundos para ganhar itens ou vidas.







Entre em 92 curtindo todas!

CALENDÁRIO NINTENDO

A Sigla Editora trouxe a edição mais quente de Videogame
para você passar o ano todo com seus heróis:
o Super Calendário Nintendo 92,
lançado simultâneamente nos
Estados Unidos, Japão e Brasil.
Tem o Mário Bross, a Zelda, entre
outros, dando as dicas e truques
mais chocantes, para você.

PROCURE JÁ NAS BANCAS,
NA LOCADORA MAIS PRÓXIMA
OU ESCREVA PARA SIGLA EDITORA,
R. ALICE DE CASTRO, 60 - V. MARIANA
SÃO PAULO - S. P. - CEP 04015
TEL.: (011) 549-1433
PARA PEDIR O SEU.

NÃO PERCA TEMPO

O ANO NOVO ESTÁ CHEGANDO E ESTA EDIÇÃO É LIMITADA.


THE EARTH & MAN
OÃO DEL REI & TIRADENTES

Cultura, pelo videogame.

É uma nova modalidade: o "edutainment", que mistura educação com entretenimento: basta ficar jogando para aprender muita coisa. Entenda essa novidade.

Apenas a um toque de dedo, fotos de qualquer canto do globo podem ser chamadas à tela. Outro comando, e um interessante jogo de espionagem, com pessoas de verdade na tela e ambiente em locais reais, pode ser jogado. Ou, ainda, crianças podem aprender a ler a partir de jogos criados para essa finalidade. Tudo isso enriquecido por música de alta-fidelidade e até vozes. Todos esses conceitos reúnem educação e entretenimento, e por isso mesmo já vêm sendo chamados, nos Estados Unidos, de **edutainment** — uma palavra nova, que mistura **education** (educação, em inglês) com **entertainment** (entretenimento). Algo parecido como aprender coisas legais se divertindo.

O aparelho que torna isso possível é o CD-ROM, que é capaz de ler programas armazenados em Compact Discs (CDs). A grande vantagem é que eles conseguem armazenar muito mais informação do que os cartuchos comuns usados para os jogos de videogame. Além de conter o jogo, um CD igualzinho a esses usados para se escutar música pode conter também trilha sonora, vozes e até imagens (os programadores podem usar fotos de verdade digitalizadas), copiadas por computador, além de animações.

Trocando em miúdos: além de poder trazer jogos mais extensos e com mais qualidade de imagem e de som, os programas em CD podem ter ainda outras funções, como por exemplo, se transformar em um complexo dicionário, com ilustrações e até a pronúncia correta de cada palavra. Ou em um Atlas completíssimo, com fotos e todas as informações sobre os países e cidades mais importantes do mundo. E o melhor: tudo isso cabe em um único CD!

Vários tipos de CD-ROM estão sendo lançados. E, é claro, os consoles de videogame não poderiam ficar de fora. Além do Turbografx-16 e do PC-Engine (fabricados pela NEC japonesa e que já têm CD-ROMs específicos), os novíssimos Super Famicom e Super Nintendo, da Nintendo, e o Mega Drive, da Sega, vão poder contar com essa novidade já no ano que vem.

Mas o mais importante é que não é necessário ser nenhum "expert" para brincar com um desses programas. Exatamente por que eles trabalham com a mesma linguagem dos já muito conhecidos games. Todas as informações são trazidas para a tela e operadas através do próprio controle do console, que você já conhece muito bem. Nos títulos educativos, basta encaixar o CD no compartimento do aparelho, apertar o **START** e, com o direcional, movimentar uma seta em uma tela de opções (chamada de menu). Aí é só escolher o que quiser ver — e aprender.

CDs Interativos

Além dos aparelhos de CD-ROMs que serão lançados para os consoles de videogame, algumas empresas já estão criando aparelhos específicos para rodar títulos armazenados em CDs. São os CDs Interativos, chamados assim porque o usuário pode interagir com o que se passa na tela — jogar ou mudar de tela, chamando qualquer informação de qualquer parte do disco. Esses aparelhos têm o visual de um videocassete e, como os consoles de videogame, são ligados à televisão. A operação também é idêntica aos consoles: os CDs Interativos têm um controle remoto com as mesmas funções do controle que você já conhece, além de outras específicas para o aparelho.

Já estão disponíveis dois equipamentos de CD Interativo nos Estados Unidos, e que custam cerca de US$ 1.000. O CDTV (Commodore Dynamic Total Vision), fabricado pela empresa americana Commodore, e o CD-I (CD-Interative), fabricado pela Philips.

Títulos

Exatamente por serem tão versáteis, os CD-ROMs e CDs Interativos estão abrindo caminho para uma série de títulos, nos quais crianças e adultos podem aprender ▶



O CDTV é o primeiro CD interativo do mercado, e já conta com muitos títulos.

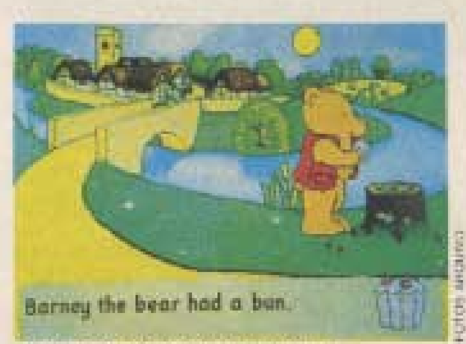
alguma coisa se divertindo. Mas a novidade deve pegar mesmo as crianças e adolescentes, já tão acostumadas com a linguagem dos videogames, e que por isso mesmo estariam muito mais motivadas a aprender através de jogos ou imagens animadas e musicadas do que simplesmente em livros ilustrados. Não que os CDs venham a substituir os livros, mas são mais uma ferramenta de apoio, e com um forte apelo visual ao usuário. Por isso, em um futuro próximo, os CDs interativos são um dos itens que você poderá encontrar na sala de aula. Já pensou aprender história e geografia através de um game?

Exatamente nessa linha, já existem muitos títulos educativos, todos eles custando entre US$ 40 e 80. Para o CDTV há, por exemplo, o "American Heritage Illustrated", que é um dicionário em CD. Através do controle, as palavras são procuradas como em um dicionário comum. Só que, além do significado, uma voz mostra a pronúncia correta e ainda há mais de 300 fotos para ilustrar algumas palavras.

Outro título bastante interessante é o "World Vista Atlas". Em CD, este mapa-mundi eletrônico (que também está disponível para microcomputadores) ganhou muito mais riqueza em detalhes. Com o controle, o usuário escolhe o local do mundo que quer conhecer no mapa, e aí vem as fotos dos locais, informações narradas por um locutor, e ainda música típica da região escolhida. O "World Vista Atlas" conta com mais de mil fotos armazenadas, que podem ser acessadas a qualquer momento.

As crianças pequenas não foram esquecidas. Há títulos feitos exclusivamente para elas. "The Tale of Peter Rabbit" ensina

A partir de comandos já conhecidos por todos os jogadores de videogame, pode-se consultar um Atlas, aprender história ou ainda jogar um game representado por atores de verdade. Para as crianças, há até títulos que ensinam a ler.



Puff: ensinando cores e formas

as crianças a ler, através de uma história narrada e de telas com textos que induzem ao aprendizado das primeiras sílabas, cuja pronúncia é "conferida" pelo locutor. Há também o "Barney Bear Goes to School", no qual, brincando com o Ursinho Puff (Barney Bear), crianças pequenas podem aprender conceitos básicos como contar ou identificar cores e formas.

Para os adolescentes, e adultos também, já foram lançados títulos bem interessantes, principalmente no que diz respeito aos gráficos e trilha sonora. "Falcon Flight Simulator", por exemplo, é um simulador de vôo, não tão simples assim de ser jogado, mas que dá um verdadeiro "show" em realismo. Outro título interessante é o "Airwave Adventure: The case of the Cautious Condor", que é um game tipo RPG (**role playing game**) no qual o jogador se transforma em um detetive e deve resolver um misterioso assassinato, a partir da dedução de pistas levantadas durante o jogo. Na mesma linha, "Psycho Killer" leva o jogador a uma minuciosa investigação da vida dos personagens — cujos papéis são representados a partir da ação de atores de verdade.

Há também um título em CD lançado para o console TurboGrafx-16, que segue a linha dos jogos de detetive. É o "Sherlock Holmes: Consulting Detective", que também possui cenas representadas por atores de verdade. O jogador é o famoso detetive londrino Sherlock Holmes, e deve investigar e resolver um crime só com o seu poder de dedução. Exatamente o que fazia o famoso detetive!

Para os CD-ROMs da Philips (CD-I), Nintendo e Sega ainda não se tem notícia de títulos lançados, embora as revistas especializadas estrangeiras dêem conta de que os títulos de jogos e educativos farão parte dos lançamentos. Resta saber se a coisa vai pegar de verdade, principalmente porque os aparelhos de CD-ROM, por enquanto, são bem mais caros do que os microcomputadores e consoles de videogame. ●

Jô Elias,
especial para VIDEOGAME



RECORDS

Confira aqui os recordes de alguns jogos Nintendo e Master System. Se o seu resultado for melhor, não deixe de mandar uma foto da tela que comprove a pontuação obtida. Se o jogo não tiver pontuação, vale a foto do final. A partir deste mês também estão valendo recordes de Mega Drive. Não esqueça de escrever o nome do jogo, o sistema e o placar, e seu nome poderá ser incluído na relação. Também valem jogos que não constam desta relação.

NINTENDO

TETRIS
Carlos A. Araujo Ravel
327.840



NOME	JOGADOR	RECORDE
ADVENTURE ISLAND	Celeste S. Guimarães	190.360
BATTLETOADS	Toni Ricardo Cavalheiro	999.999
CASTLEVANIA	Juliano Seizo Uchi	999.990
THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS	Omar Cantidiano C. Lopes	1.036.380
GIRUS	Eduardo Fonseca	9.999.990
GODZILA	Gabriel Cassiolato	9.999.990
KARATE KID	Ricardo S. Gonçalves Jr.	9.999.900
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Gabriel Cassiolato	2.544.100
YO! NOID	Leandro Stoppo	9.999.990

Fonte: VIDEOGAME, novembro de 1991

MASTER SYSTEM



NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Gustavo Sayão	16.662.900
ALEX KIDD IN THE SHINOBI WORLD	Dionisio Cason	999.900
ALTERED BEAST	José Eduardo L. Vargas	834.900
E-SWAT	Luis Augusto F. Veiga	347.100
GHOULS'N'GHOSTS	Ricardo Serra de Souza	612.000
KENSEIDEN	Roberto Franco Pinto	4.518.300
SHINOBI	Ronaldo José Mazzini	99.900
VIGILANTE	Marcio S. Bittencourt	99.900
ZILLION II	Marcio S. Bittencourt	9.999.990

RAMBO III
Julio Cesar Claudio
97.850



SHAPES AND COLLUMS
Cristiane Sayuri Siguenaga
467.850

Fonte: Tec Toy e VIDEOGAME, novembro de 1991.

Jogos do Mês

A promoção Battletoads e Kenseiden chegou ao final e os dois grandes vencedores foram:



"Kenseiden"
Dionísio Cason
Limeira, SP.
Pontuação: 9.999.900.



"Battletoads"
Rubens Juvêncio Cerqueira
Goiânia, GO.
Pontuação: 999.999.

A partir de agora, os **JOGOS DO MÊS** são:

NINTENDO: Yo! Noid

MASTER SYSTEM: Rastan

MEGA DRIVE: Sonic The Hedgehog

Mande o seu recorde até 31 de dezembro.

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

NINTENDO		MASTER SYSTEM
Battletoads	1	Mickey Mouse: Castle of Illusion
Rockin' Kats	2	Golden Axe
Totally Rad	3	Jogos de Verão
A Pequena Sereia	4	Shinobi
Ninja Gaiden III	5	Kenseiden
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	6	Danan
Yo! Noid	7	Alex Kidd in Miracle World
D.J. Boy (Rollergames)	8	R-Type
Jordan vs. Bird One on One	9	Alex Kidd in High-Tech World
Mission: Impossible II	10	After Burner



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araujo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: Toni Ricardo Cavalheiro (dicas e estratégias), Silvia Szarf, Léo Varella, Jô Elias, Takeshi Suzuki, Luís Carlos Mazzaferro Jr., Paulo Vinícius Pinho Roque, Ronaldo Andrade dos Santos, Alexandre Barros da Silva. Fotos: Studio Norberto Marques.

Revisão: Rosana Mauro e Marina Macri
Arquivo: José dos Santos Silva
Projeto Gráfico: Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Afonso Soares (Supervisor), Herbert Frederico (Editor de Arte), Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação), Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final), Antonio Mendonça (Produção Gráfica), Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Cássia P. Celestino (Composição)

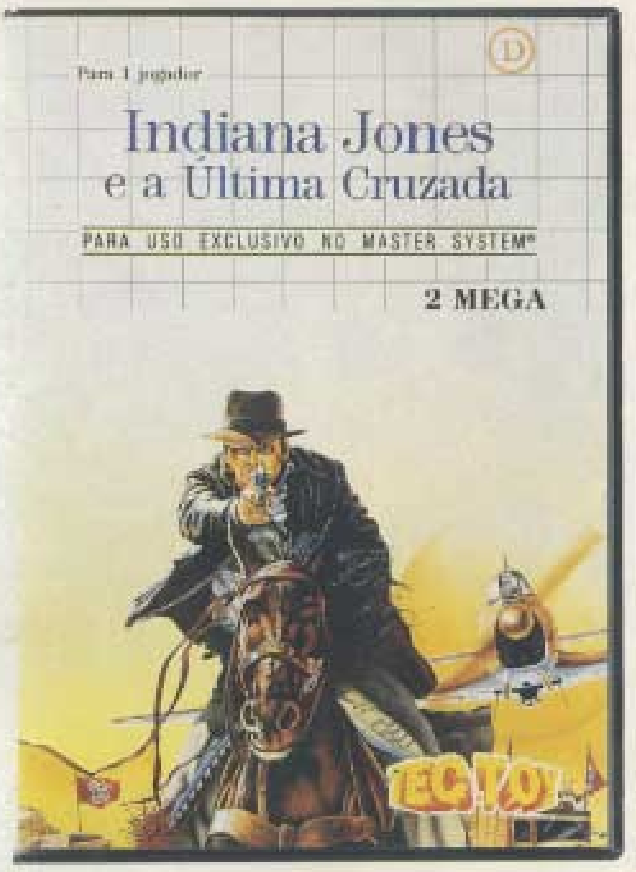
DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Marlia Guti Hindi, Lúcia Gláucia Pacheco
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda
Coordenadora: Mari Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação), Katia de Luna (Tráfego)
RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5969
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade) **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP 04015 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios.

Impresso na Cia. Litográfica Ipiranga - Rua do Cadete, 209 - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafbras.

ANER

Dezembro

FINALMENTE UM HERÓI TÃO LOUCO POR AVENTURA QUANTO VOCÊ.



Já que você é louco por aventura, prepare-se: o jogo "Indiana Jones e a Última Cruzada" para o Master System é aventura que não acaba mais. Nele, você vai ajudar esse incrível herói a encontrar o maior de todos os tesouros: o Santo Graal. E como aventura sem perigo não tem graça, juntos vocês vão ter que andar sobre um trem em movimento, escapar de um zepellin gigante e lutar contra o relógio. Então tire os obstáculos do caminho e vá voando até a loja mais próxima. Você não vai querer ser o último nessa cruzada, vai?



Master System®



RENDA-SE

VOCÊ ESTÁ CERCADO

A VIDGAME não te dá chance de escapar e cerca a sua locadora com as melhores oportunidades.

SEGURANÇA TOTAL

Fornecemos nota fiscal coberta pela 4ª via de importação.

GAMES DISPONÍVE[IS]

Battletoads • Fester Quest • Silver Surfer • Beetlejuice • Bugs Bunn[y] • Rocketeer • High Spee[d] • Indiana Jones L. Crusa[de] • Little Mermaid • Spider man • Sonic • Street Smart • Ka-Ge-Ki • Streets of Rage • Hockey • Lackers X Celtics • Fantasia • Budokan • E mais 400 títulos.

FRANCHISING E ASSESSORIA

O melhor atendimento para locadoras de vídeo interessadas em games e assessoria inteiramente grátis.

SUPER NESS

F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III • Populous • Pilot Wings • Zelda III • Actraiser • R-Type II

NEO GEO

Nam 75 • Ninja Combat • Supier Spy • Magician Lord • Sengoku

ARCADE

Você vai querer ter um em sua loja. Mais versátil que o fliperama, você pode trocar o console e o jogo.

CONSOLES

SUPER NESS • MEGA DRIVE • NEO GEO • MEGA DRIVE • GAME BOY • GAME GEAR



VIDGAME

ACEITAMOS cartões de crédito Dinners, Credicard, Visa e American Express

Rua Visc. de Pirajá, 411 s. 202 - Ipanema - Tel.: (021) 287-0949/521-6497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ

Av. Ns. de Copacabana, 1.133 - Lj. 108 - Copacabana - Tel.: 267-0543 - CEP 22070 - Rio de Janeiro - RJ